NUMĂR SPECIAL: STRATEGIE

GAME OVER

MDK

Original Violent Fantastic

ACUM:

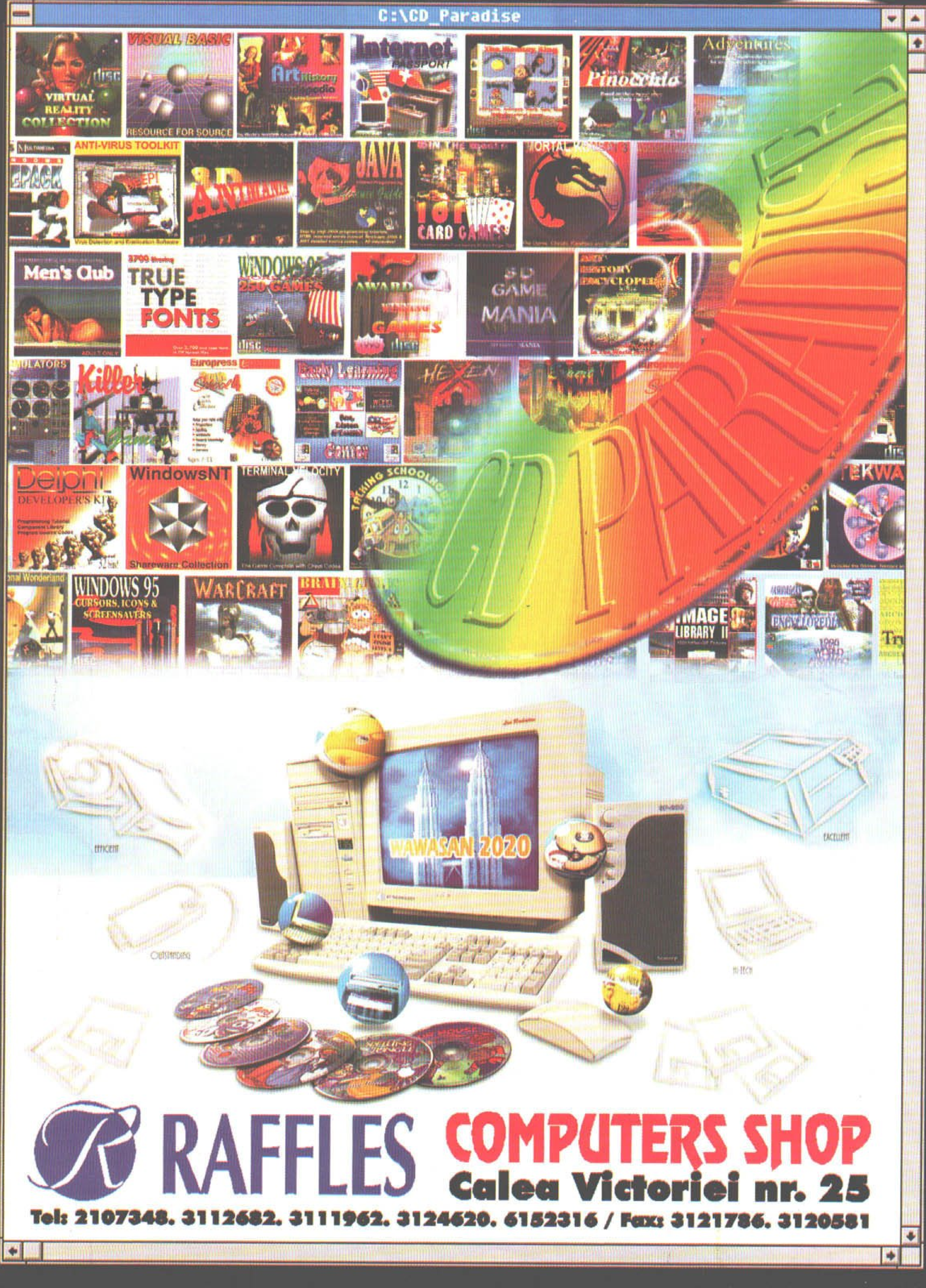
Lords Of The Realm II
War Wind
Steel Panthers II
Diablo
Mortal Kombat 4
Quake: Mission Packs 1&2

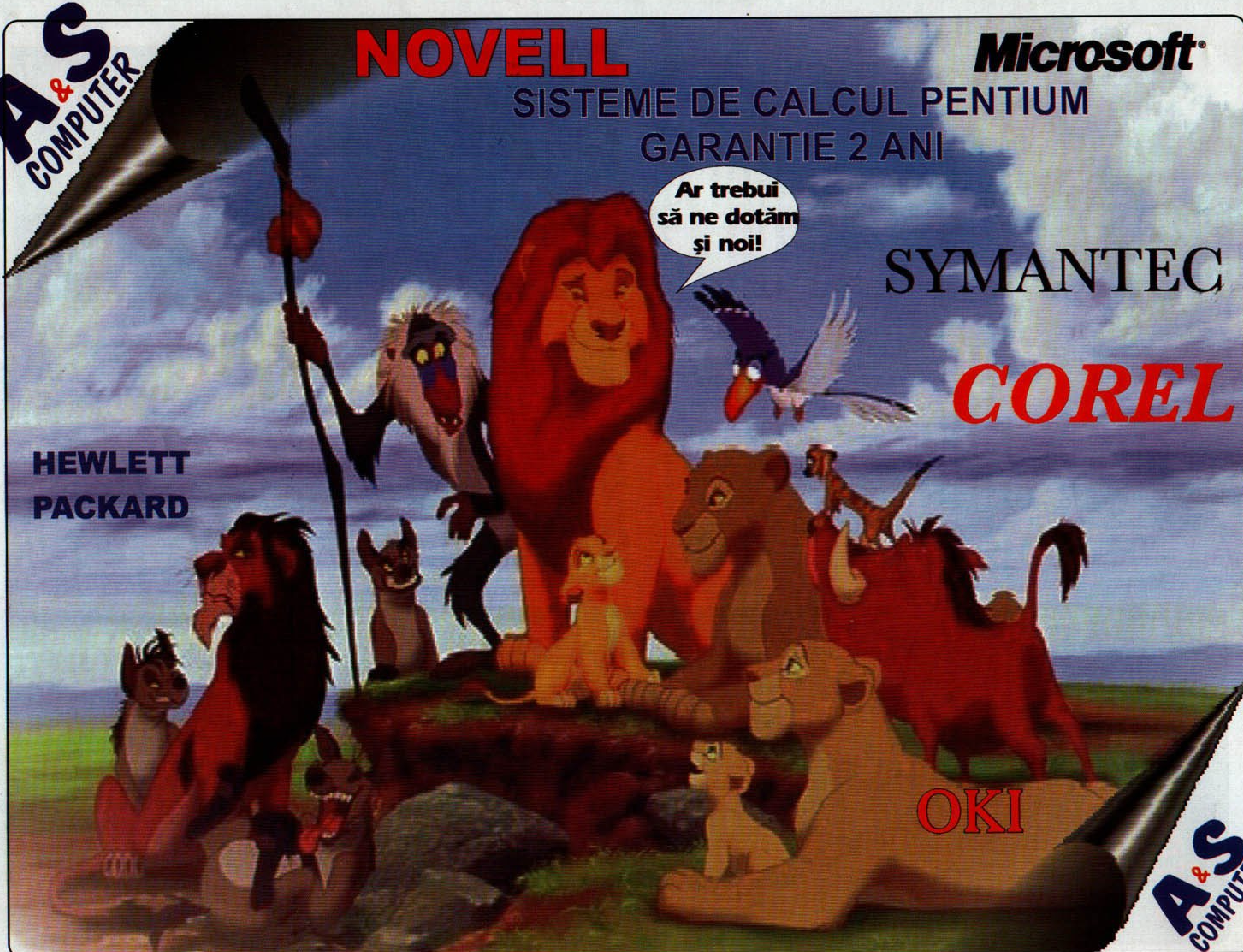


Larry 7
Soluţie complexă

AERGISTAL, wargame-ul la el acasă

pag. 58


C:\CD_Paradise
VIRTUAL REALITY COLLECTION
VISUAL BASIC
RESOURCE FOR SOURCE
Internet PASSPORT
Pinocchio
Adventures
ANTI-VIRUS TOOLKIT
JAVA
101 CARD GAMES
Men's Club
TRUE TYPE FONTS
WINDOWS 95 250 GAMES
AWARD WINNING GAMES
3D GAME MANIA
HISTORY ENCYCLOPEDIA
Killer
Europress
Early Learning
HEXEN
Delphi DEVELOPER'S KIT
WindowsNT
Shareware Collection
TERMINAL VELOCITY
TALKING SCHOOLHOUSE
WINDOWS 95 CURSORS, ICONS & SCREENSAVERS
WARCRAFT
IMAGE LIBRARY II
ENCYCLOPEDIA
CD PARADISE
WAWASAN 2020
RAFFLES COMPUTERS SHOP
Calea Victoriei nr. 25
Tel: 2107348. 3112682. 3111962. 3124620. 6152316 / Fax: 3121786. 3120581


A&S COMPUTER
NOVELL
Microsoft
SISTEME DE CALCUL PENTIUM
GARANTIE 2 ANI
Ar trebui să ne dotăm şi noi!
SYMANTEC
COREL
HEWLETT PACKARD
OKI
A&S COMPUTER

Editorial

SE POATE SPUNE, fără îndoială, că proiectele pe termen lung, până la finalizare, au de înfruntat o colecție de probleme. Dar proiectele pe termen nelimitat?

Astăzi, la mai bine de un an de la prima apariție, Game Over face bilanțul unui lung șir de experiențe interesante. Astfel, apariția fiecărui număr al revistei a avut parte de pățanii: de la încurcături cu hârtia, până la neînțelegeri cu tipografia. Ce să-i faci, legea lui „Vino mâine" mai funcționează și astăzi în România lu' Papură Vodă, așa că a trebuit să ne adaptăm, să învățăm din greșelile noastre și ale altora.

Oamenii care în fiecare lună ne scriu, ne telefonează, ne trimit mesaje pe fax sau E-mail, după cuvenitele discuții despre cheat-uri, coduri, metode și alte apucături de gamer înrăit, aproape invariabil întreabă: „Da' mai apare revista? Când?" Va apărea - răspunzi, pentru că, indiferent de discontinuitățile în timp, revista apare totuși. Fiecare număr, mai bun decât cel dinainte, mai slab decât cel ce va urma. Spre mirarea unora... „Și de ce nu puneți și CD?" mai întreabă Cititorul. Ei bine, o să punem și CD-ul ăla într-o zi, când vom găsi formula cea mai bună pentru toată lumea, și atunci să te ții. Că material avem, slavă Domnului! „Da' am auzit că nu mai apăreți..." mai spune un alt Cititor - „mi-a zis mie cineva de la..." Da, prietene, știm că ai auzit acest lucru, știm și de la cine și mai știm și de ce. În orice caz, prietene, ține minte ce-ți spun acum, că n-am să repet: Game Over nu iese de pe piață, cel puțin nu în următorii 50 de ani. GO-ul are mari resurse, chiar dacă printre acestea nu se numără și „pretenii" de la cutare firmuliță de calculatoare, care să o sponsorizeze. Așa cum au alții, care din asta rezistă, de exemplu. Game Over a fost nevoită să se descurce singură, cu puțin sprijin și cu enorm de multă muncă, și mai are încă multe surprize de oferit. Fie celor câteva mii de membri ai fun-clubului, fie cultivatorilor de șopârle... „Da' de ce a întârziat atât de mult apariția acestui număr?" mai aud pe cineva. Nu din vina noastră, te asigur. Și noi am vrea să apărem cel puțin lunar, cu 200 de pagini high quality, cu un CD full de demo-uri, cu... Dar leul nu ne lasă, ca să parafrazez un clasic. Nu numai noi, toată economia asta amărâtă și națională trece printr-o perioadă mizerabilă. Dar o să treacă și asta. Și atunci, toată lumea va respira ceva mai ușor: și noi și voi. O să fie și CD, și concursuri de jocuri cu premii serioase și poate Game Over-ul nu se va mai vinde pe sub mână prin provincie, așa cum ne-au semnalat câțiva cititori, cărora le mulțumim pentru informație.

Probabil că așa o fi: când te afli în frunte, ajungi obiect de contrabandă.

Poșta GAME OVER

Alexandru Donciu - Galați
Heretic are și el coduri, sună și-ți zicem. Cel ce ți-a spus că unele misiuni din Red Alert sunt mai simple ca cele din Z are dreptate. Oricum, cele două jocuri sunt un pic diferite ca factură așa că...

Cipi - Lugoj
Ok, ține-o tot așa și dacă ai nevoie de vreun virus mai răutăcios... filologie ziceai?

ICE
Îți suntem alături în tentativa de upgrade. Mare dreptate ai: No pain, No gain. Larry o știe cel puțin la fel de bine. Ai socotit bine despre EF2000, iar SWARS este o dulceață. Heh, heh... Mai scrie că ne place. Pa.

Alexandru Dan Frătran - Tg. Mureș
Pagină de WEB am făcut. Cu distribuția ne străduim. Dacă vrei să ne scrii ceva despre MUD, fă-o, ok?

Paul Pătrașcu - Mureș
Încă unul care ne scrie în timpul orelor. Bravo! Dacă am avea câte pagini ne dorim am pune în revistă și Mersul Trenurilor, așa însă ne rezumăm la ce e mai important. Da'... cine știe ce se mai întâmplă?
În altă ordine de idei, ce-i asta: *„Gin Giiin Gin Giiin/Gin Gin Gin Gin Gin Gin Gin"* Ha?

Ioan Câmpinean - Sibiu
„Pentru numărul 144" e mai bine? SWARS zici? Merită. Rău de tot.

Adrian Cernău - București
Merci. Da, se poate să fie bine și chiar mai mult.

Paul Ene - Ploiești
Iacătă-l și pe Diablo.

Vlad - Timișoara
Joacele cele mai multe sunt exclusiv pe CD. Asta e. ICE zice: No pain, No gain. În rest, zici bine. Mai spune.

Ovidiu Tabără - Reșița
Ai DOOM-ul în AUTOEXEC.BAT? Crezi că Microsoft-ul a greșit-o cu jocurile? Că „suck-ează™"? Bine, da' ceva nou n-ai?

Adyshor - Mangalia
Uite numărul 6. Ne flatezo-măgulești. RODIPET-ul? Și noi îl iubim.

Amiral J. A. Lee aka Jo (am scris bine?)
Șmecherii zici? Andrei s-a făcut roșu de tot și s-a ascuns schelălăind sub pat (culoarea lui naturală e verde cu puțin galben la colțuri). De-atunci n-a mai suflat nici un cuvânt. Noi, ăștilalți, cu toții suntem invidioși. De poză nu s-a ocupat nimeni până acum, dar se face și asta fata moșului. Just wait! Hi, hi...

Alexandru Marin - București
Quake e un mare rahat? Hm, bine că îți plac Dune2 și Crusader, asta îți mai scade din vină. Și-apoi să știi că nu toți cei care se joacă prin Quake tastează GOD în consolă. Știu eu pe câțiva care n-au coborât sub skill 3 așa... pe bune.

Dan Mischianu - București
Danche șeon pentru coduletz. Jocuri cu tombraiderițe gustoase poate s-or mai face. Până una-alta îți recomand eu o tipă, Lara Croft. Stai să-ți scriu numărul de telefon. Ai un pix?

Cei care n-au primit răspuns să ne ierte. Uite, ăștia suntem:

GAME OVER

Dan Radulescu
director de redactie (gex)
Daniel Buhanita
director tehnic (nexus)
Andrei Fantana
șef de director (afantana)
Paul Friciu
director de fisiere (bugs)
Razvan Jianu
criticul (roger)
Stefan Zamfir
complicele (cz)
George Ionescu
șef strategii neeconomice (mazer)
Iulian Toma
director de sine stătător

Au colaborat:
Bogdan Iaru *(dexter)*
Claudiu Stan

Editat de EXIM TURIN srl
ISSN 1224-2403

Adresa redactiei:
Str. Agricultori 119-121,
bl. 82 Calarasi, ap. 13, sector 3, Bucuresti
E-mail: nume@*gameover.kappa.ro*
WWW: *http://gameover.kappa.ro*
Tel: 621.5560 Tel/Fax: 322.6165
Magazin Tel/Fax: 613.9669

Notă: pentru E-mail folosiți numele din paranteze

sumar

Stând pe vine:

Prezentări:



MDK, de la Shiny Entertainment reușește să aducă un suflu nou în lumea jocurilor. Un suflu fierbinte.

Nu știu cum se face că iar s-au strâns o mulțime de strategii. S-or fi gândind producătorii că societatea modernă are nevoie de jocuri de gândire? Or fi doar motive comerciale? Și-apoi, cui ce-i pasă?



Lords Of The Realm II, strategie la superlativ



Theme Hospital. Bullfrog. Demență.

De la Microprose:

Agents of Justice

De la X-COM, mai la stânga și apoi un pic spre SVGA

Văzând Microprose succesul pe care l-a reputat seria X-COM-ului, s-a hotărât nu numai să continue seria mai sus amintită, dar să mai și producă alte jocuri în același stil. Cel mai apropiat de finiș este „Agents of Justice", un joc pentru, ah... Windows 95.

Agentul respectiv o să ne prezinte acelaș gen de interfață și acelaș stil de peisaj izometric 3D, dar mult îmbunătățite, plus alte chestii noi pe care o să le prezentăm mai încolo. Care-i povestea cu el?

Într-un viitor apropiat (2019) mutanții care dispun de superputeri sunt atât de mulți încât au devenit ceva obișnuit (cred eu că d'asta nu s-a putut face câte-un film despre fiecare, așa ca Batman, Spiderman fiind aleasă soluția adunării tuturor într-un singur joc). Problema nu stă însă în numărul lor, ci în faptul că, simțindu-se nedreptățiți în societatea noastră, a oamenilor normali (normali cel puțin din punctul lor de vedere) și fiind frustrați de acestde acest lucru, unii dintre ei au format organizații criminale. Cu ce se ocupă organizațiile criminale nu are rost să vă mai spun, pentru că știți foarte bine de la televizor (CIRA, OLP, GAME OVER etc.)

De partea ceastălaltă, alți 5 supereroi au pus bazele unei organizații secrete, Star Council pe numele său, care-și propune nici mai mult nici mai puțin decât să lupte împotriva criminalilor de mai sus. Partea mai interesantă stă în faptul că cei 5 te-au ales pe tine,



Mânuitorul de Mouse, cum spunea Paul, să conduci organizția respectivă.

La început poți alege dintre 24 de eroi predefiniți, dispunând fiecare de propriile puteri și având propriile caracteristici sau ți se permite fabricarea propriului erou, după cum te duce capul, inspirația sau nevoia. Îi pui acestuia în cârcă unele din puterile și caractteristicile amintite, asupara cărora voi reveni.

După alegerea personajului preferat, o să începi executarea diferitelor misiuni, având diverse scopuri, sau mai pe românește, o să începi să cafteși cum te pricepi mai bine diverși criminali, având la ei diverse și diversificate diversiuni diversioniste și fiind... diverși.

Pe măsură ce treci de la o misiune la alta, în funcție de cât de bine evoluezi, ți se alătură noi colegi de breaslă. Scopul jocului constă în învingerea a trei organizații: „Tech Lords", „The Claw" și „The Shadowyn", descoperindu-le cartierul general înainte ca ei să te „șmaseze aut", să zicem.

Jocul se vrea o îmbinare de strategie, role-play și acțiune. Strategie pentru că tu alegi tactica și modul în care abordezi fiecare misiune, alegi misiunea următoare și componența echipei ce va intra în luptă.

Acțiune pentru că tu conduci personajul în clasicul mod X-COM-ian (da, e corect, la fel cu bacovian, arghezian, ion creanghian) bazat pe turnuri (de joc, nu de pantaloni - n.a.) într-un peisaj 3D, izometric, în care efectuezi, citez pe autorii jocului: „...exaiting manuvărs end atacs".

În fine, role-play, pentru că personajele își îmbunătățesc caracteristicile. Și nu numai. Oamenii (?!?) tăi pot evolua nu doar în domeniul Puterii, Inteligenței, Constituției etc., dar pot să învețe și să dezvolte noi talente (Martial Arts, Spell Casting) sau superputeri (Energy Blast,Flight, Force Field)

Superputerile au fost grupate în patru categorii generale: psihice, energetice, mentale și mistice. Există 50 de puteri speciale, 20 de posibile modificări și 10 talente, bine nu numai oamenilor tăi, dar și adversarilor.

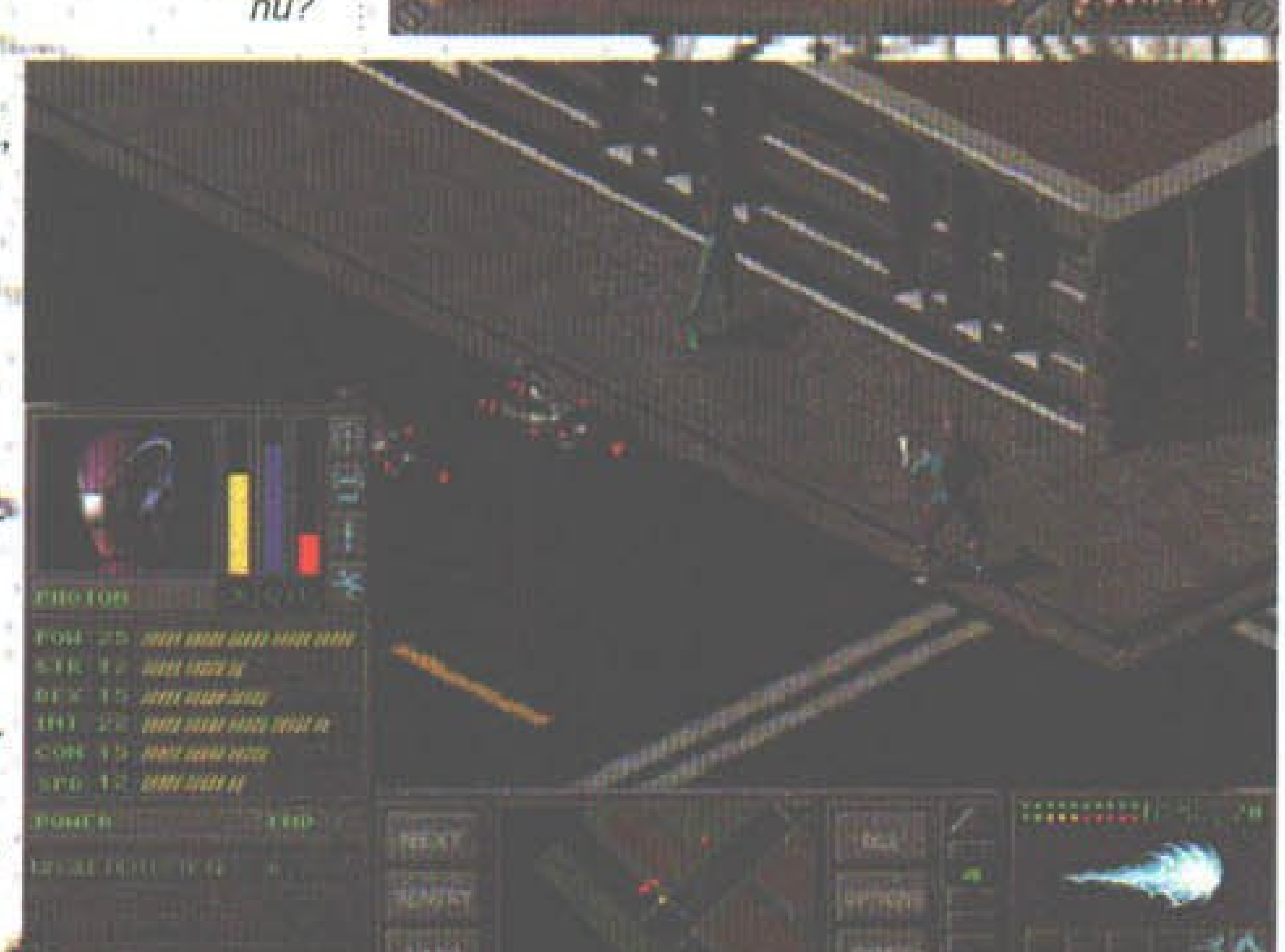
Rejucabilitatea jocului e asigurat prin aceea că la începutul unei campanii, hărțile sunt generate aleator, la fel ca în bătrânul și totuși atât de tânărul X-COM. Spre deosebire de acesta, există și o multașteptată, zic eu, opțiune de multiplyer (YES! YES!). Peisajul SVGA și personajele renderizate 3D arată încântător. Există mai multe niveluri de dificultate și niște scenarrii de „Instant Action" pentru jucătorii mai grăbiți, mai violenți sau mai dezinteresați.

Interfațadin timpul misiunii pare mult mai interesantă, avân incorporată o minihartă, și oferind o posibilitate mai eficientă de selecție a jucătorilor. Un lucru foarte important este apariția unui indicator pentru „chance to hit" care te ajută să tragi într-o oarecare cunoștință de cauză și nu la discreția hazardului, ca până acum.

Până la apariția jocului (luna mai), obișnuiește-te cu ideea că urmează să conduci o bandă de supereroi supărați în lupta împotrivă răului, reprezentat de o altă gașcă de turbați, deloc mai puțin obraznici. Hai pa!



...și cum ziceați că doriți tipa?



Peisaj izometric, SVGA, eroi eroici, cadavre inamice, o interfață atrăgătoare... un fel de X-COM mai SF, nu?

Hmm, ia uite ce miros se-aude...

MORTAL KOMBAT 4

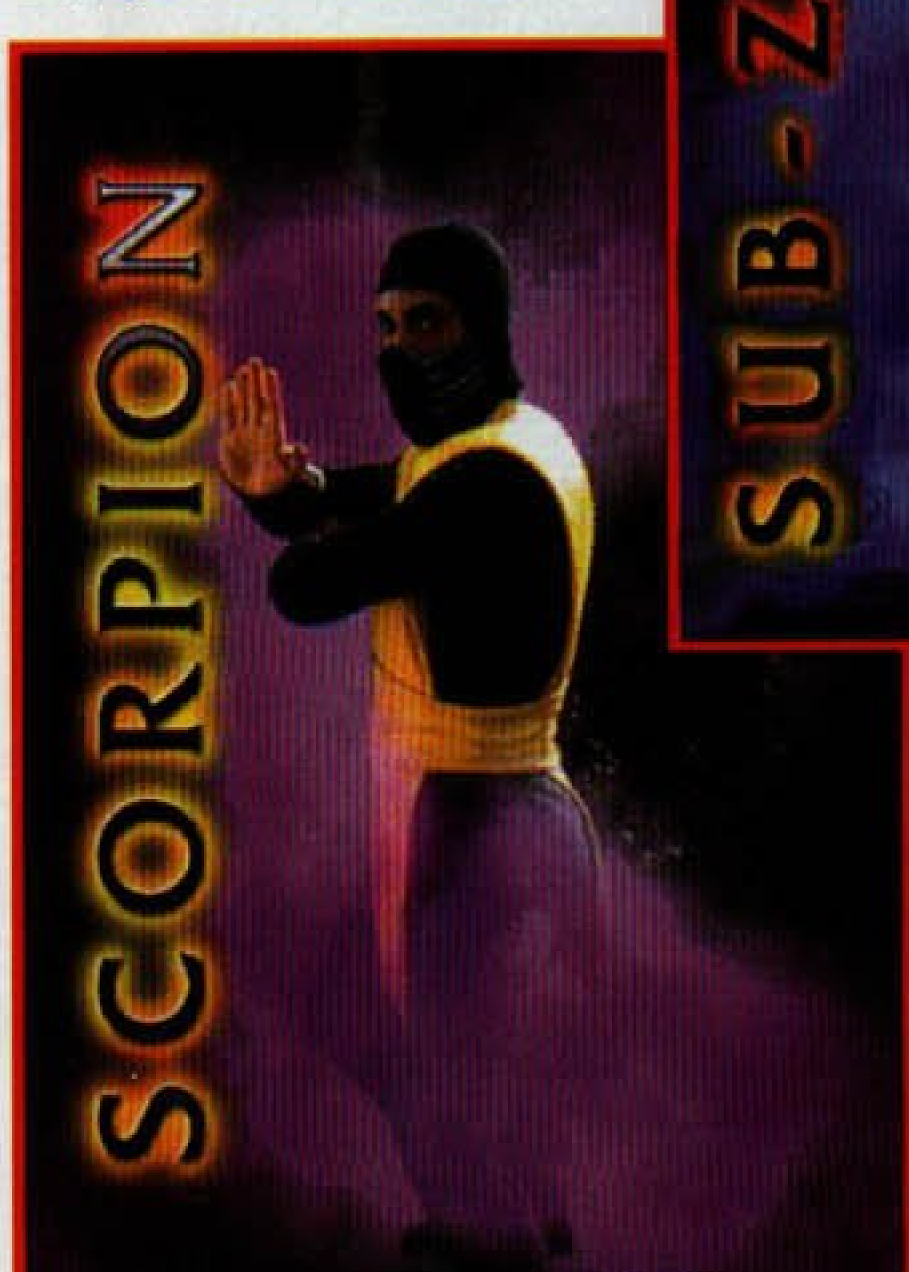
Când începuse lucrul la Mortal Kombat Trilogy, am scris un articolaş ce avea ca un soi de subtitlu „Nu este MK4". Cunoscând însă ardoarea producătorilor, am spus că sunt destule şanse ca seria să fie continuată. O spuneam cu un oarecare regret, pentru că, deşi MK 1 a fost un joc bun, nu poţi să lungeşti o serie la nesfârşit păscând din laurii trecutului, neschimbând nimic în bine şi speculând dorinţa jucătorului de a vedea „mai mulţi", „mai multe" şi nu „mai altfel".

Şi cum am spus, aşa se şi-ntâmplă, lucrul la MK4 a început şi, chiar dacă mai este o ţâră până la apariţia jocului, se ştiu câteva lucruri. Din astea câteva lucruri care se ştiu, se pare că mintea a început să revină în capul celor ce-l produc. De ce? Pentru că, în sfârşit, ceva se schimbă. În bine.

3D

Primul lucru şi cel mai important, este că MK4 va fi 3D. Astfel, unul din cei mai importanţi paşi a fost făcut. Bineînţeles, trecerea de la 2D la 3D va schimba întrucâtva strategia de joc, caracterul jocului în sine. În plus, echipa care lucrează la proiect, a promis că va adăuga o mulţime de lucruri noi, aşa că ar trebui să ne aşteptăm la un joc destul de diferit de ce am văzut până acum sub numele MK.





Un engine de mişcare 3D este, bineînţeles, bazat pe poligoane cu texturi mapate. Se promite o grafică aflată la mare distanţă înspre partea dreaptă a axei, de grafica primelor realizări din domeniu. Toate jocurile de până acum au avut de suferit, într-o măsură mai mare (FX Fighter) sau mai mică (Virtua Fighter) la capitolul grafică. Engine-ul folosit pentru MK4 va permite (aşa se susţine) un „look" extrem de bine pus la punct al luptătorilor. Vom spune, se pare, adio personajelor cu aspect colţuros, luptătorilor faţetaţi şi plini de muchii tăioase.

Ei

Apropos de personaje, până acum este confirmată prezenţa binecunoscuţilor Raiden, Scorpion, Sonya şi Jax. Probabil toată lumea ar vrea să-şi vadă personajul preferat prinzând formă, dând din mâini şi din picioare şi fatalizând pe cei din jur, în trei dimensiuni. Se lucrează şi la proiectarea de noi fatalităţi, dimensiunea adăugată oferind noi şi apetisante posibilităţi.

Încă un motiv pentru care spun că producătorii au mai coborât pe pământ este faptul că, dacă se vor ţine de cuvânt, sistemul de fatalităţi din MK4 va fi mai puţin hazliu şi, deci, mai puţin penibil decât cel din MK3. Tendinţa este de reîntoarcere la conceptul MK1 în care fatalităţile erau... fatale şi... serioase, neexistând tot amalgamul tragi-comic de babalităţi, animalităţi şi friendship-uri.

Aşa că...

Ne aşteaptă lucruri frumoase. Mortal Kombat urmează să părăsească definitiv spaţiul bidimensional, grafica va fi mai bună, personajele vor arăta minunat, mişcările vor fi totale, fatalităţile o să aibă acel ceva care să le facă fatale... numai lucruri de bine.

Nu ştiu cât de bune vor fi veştile legate de hardware-ul necesar pentru o încântare a ochiului şi a minţii, pentru că, orice lucru care arată minunat implică şi un procesor minunat, împreună cu o placă video minunată.

Nu vă gândiţi însă la drobul de sare ci aşteptaţi răbdători. Şi-apoi, ştiţi ce? Tipii care-l fac au zis că dacă piaţa răspunde corespunzător la noul MK, acesta nu va fi ultimul, aşadar... Go.

Întrebări pentru Ed Boon

R: *Ca programator, ce dificultăţi întâmpinaţi când lucraţi la o continuare a unui joc ce s-a bucurat de un succes atât de mare?*

EB: Cea mai grea problemă de care neam lovit cu adevărat când am făcut ultimul MK, a fost că existau atâtea lucruri pe care le-am pus în joc şi era necesar atât de mult timp pentru a ascunde acele lucruri, încât la un moment dat trebuia să te opreşti şi să-ţi spui „Ok, nu mai facem următorul joc, nu mergem mai departe în direcţia asta"

Prima parte avea 7 personaje, a doua 12, a treia 15 (...) MK4 n-o să aibă 30 sau ceva de genul ăsta. Nu vom înainta în direcţia asta.

Cred că vom fi preocupaţi să aducem noi elemente jocului (...)

După patru jocuri, incluzând şi Ultimate, nu cred că ne putem aştepta ca jucătorii să continue să joace, într-un anumit sens, acelaşi joc şi să răspundă la fel cum au făcut-o pentru părţile unu, doi şi trei.

R: *Credeţi că ar fi fost posibil să fi făcut un alt joc 2D?*

EB: Cu siguranţă s-ar fi putut, dar cred că ar fi început să devină repetitiv şi banal. Dacă am fi ştiut că MK4 urmează să fie ultimul nostru joc, am fi mers probabil în direcţia asta dar, dacă partea a patra va fi un succes, o să facem cu siguranţă MK5. O să facem jocuri Mortal Kombat până când vom rata.

De la Time Warner:

Three Skulls of Toltecs

Înapoi la vremurile când quest-urile erau quest-uri

De o bună bucată de vreme, suntem invadați de jocuri intitulate „Interactive Movie", denumire care deja ne duce cu gândul la cele n CD-uri pe care se distribuie, la filmele cu actori profesioniști, la full-speech și grafică SVGA, dar nu și în ultimul rând la calculatorul de care are nevoie și nu îl avem (asta la jocurile sub windows). Așa că mai bine să nu mai vorbim despre ele.

„3 Skulls of Toltecs" este un joc de aventură, al cărui personaj principal este un cowboy simpatic pe nume Fenimore Fillmore, acțiunea având loc pe la jumătatea secolului XIX. La începutul jocului urmărim cum o diligență este atacată și oprită de trei bandiți, care aveau ceva afaceri cu proprietarul acesteia. În momentul în care vizitiul tocmai se împăcase cu gloanțele pe care le primise în timpul urmăririi și stătea în cumpănă dacă să moară - lăsând banditilor craniul de aur ce căzuse odată cu el din diligență - sau nu, intervine eroul nostru și „salvează ziua" gonindu-i pe mercenari. Cu această ocazie, aflăm că obiectul interesului atacatorilor era tocmai craniul susmenționat, valoros nu numai datorită compoziției chimice ci și faptului că reprezintă una din cheile pe care trebuie să le ai la tine când pleci să găsești comoara toltecilor. Am spus una, deoarece mai existau două cranii identice, unul aflându-se într-o mânăstire iar celălalt în posesia apașilor. Amețit de sporovăiala moșului, Fenimore încurcă sticla de băutură cu cea conținând loțiune pentru creșterea părului - întrerupând logoreea verbală a acestuia într-un mod rapid. Deoarece moșul nu mai dădea semne că ar mai avea nevoie de craniul de aur (de fapt nu mai dădea nici un fel de semn - mort fiind nu semnaliza ceva mai greu), eroul nostru intră în posesia acestuia și își ia tălpășița. Bucuria este însă de scurtă durată, deoarece cade într-o ambuscadă organizată de către cei trei, pierzându-și cunoștința și craniul toltec cu



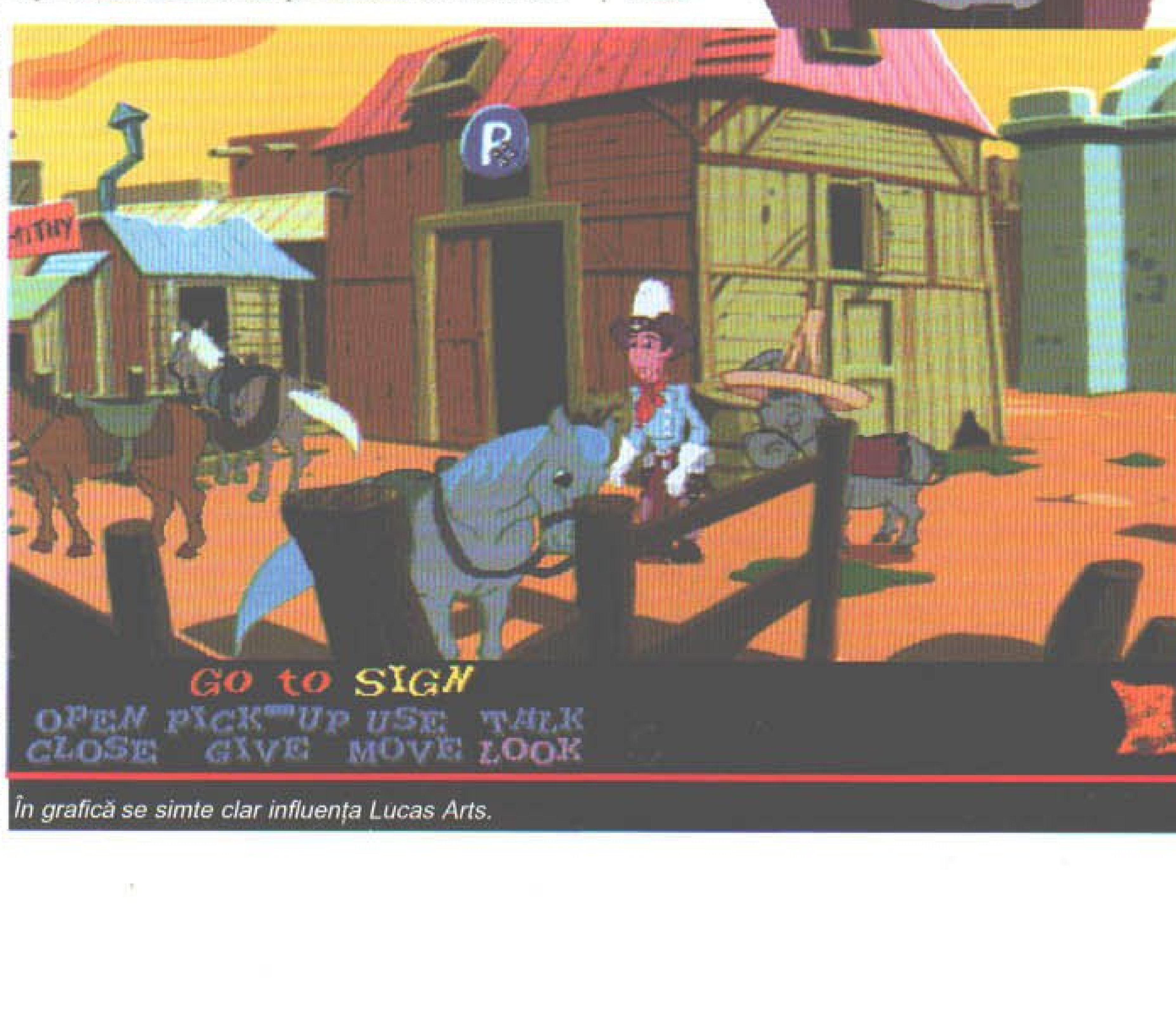


această ocazie.

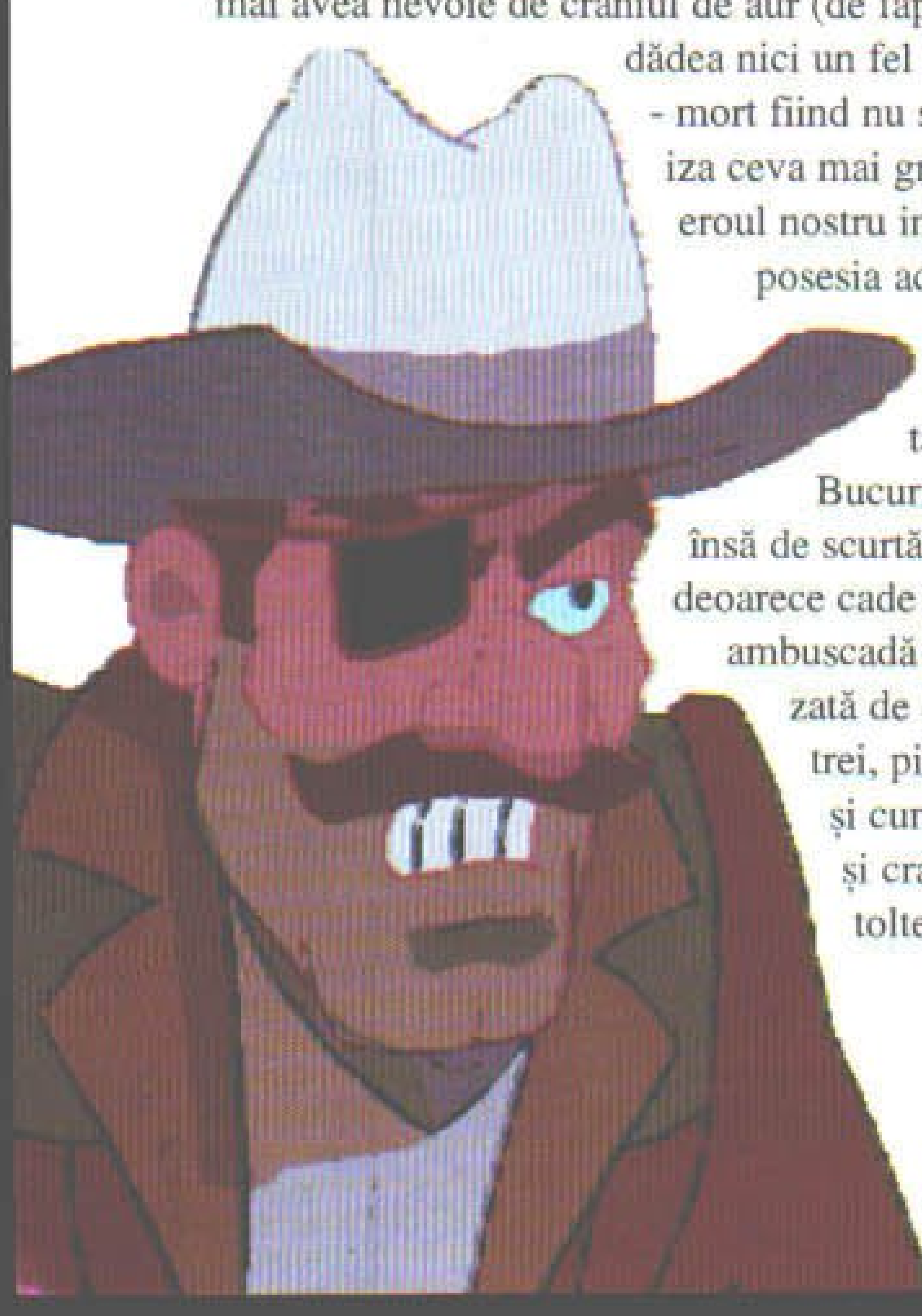
Three Skulls of Toltecs combină elementele quest-urilor moderne (speech și grafică SVGA) cu o interfață eficientă amintind de unele Lucas-uri, cu opțiuninile deja familiare open/close pick/give etc. Meritul realizatorilor constă și în faptul că nu au făcut greșala frecvent întâlnită de a pune mai mult accent pe numărul culorilor sau al biților din samples-urile de sunet, decât pe acțiunea propriu-zisă. Scenariul este bine pus la punct, iar replicile hazlii cu care ne obișnuise Monkey Island se află la tot pasul. Grafica, amintind de desenele animate, este excelent realizată și vine cu atingerea aceea artistică, care transformă culorile mate și uniforme și face ca un peisaj cu perspectivă să arate ca un _peisaj cu perspectivă_ și nu ca o imagine decupată din „Arich Pogonitch". Animația personajelor este fluentă, viteza de deplasare bine calculată, dovedind faptul că programatorii își cunosc meseria. Animația este atât de bine realizată, încât la un moment dat ai senzația că urmărești o secvență renderizată înainte, în realitate fiind vorba de un engine în timp real.



Una peste alta „3 Skulls of Toltecs" este o aventură de calitate ce va fi cu siguranță apreciată atât de către „novici" cât și de veteranii quest-urilor.



În grafică se simte clar influența Lucas Arts.



De la Looking Glass:

Flight Unlimited 2

Pregătiți pungile pentru zbor, legați-vă și... hai!

La auzul unui așa titlu nu poți decât să te minunezi. De ce dom'le? Ce să-i mai facă? Era perfect. Și pe urmă ați văzut cum stau lucrurile la Looking Glass. Uitaseră să pună San-Francisco. Așa ceva nu era de admis. Și ca să pună SF-ul, a trebuit, să-i pună 45 de aeroporturi, toate autostrazile și clădirile după care să te orientezi, vreme proastă ca să nu le vezi și să folosești aparatele de bord, așa, și... și mai multe aparate de bord, deci mai multe avioane, și... și apă. La SanFrancisco e apă.

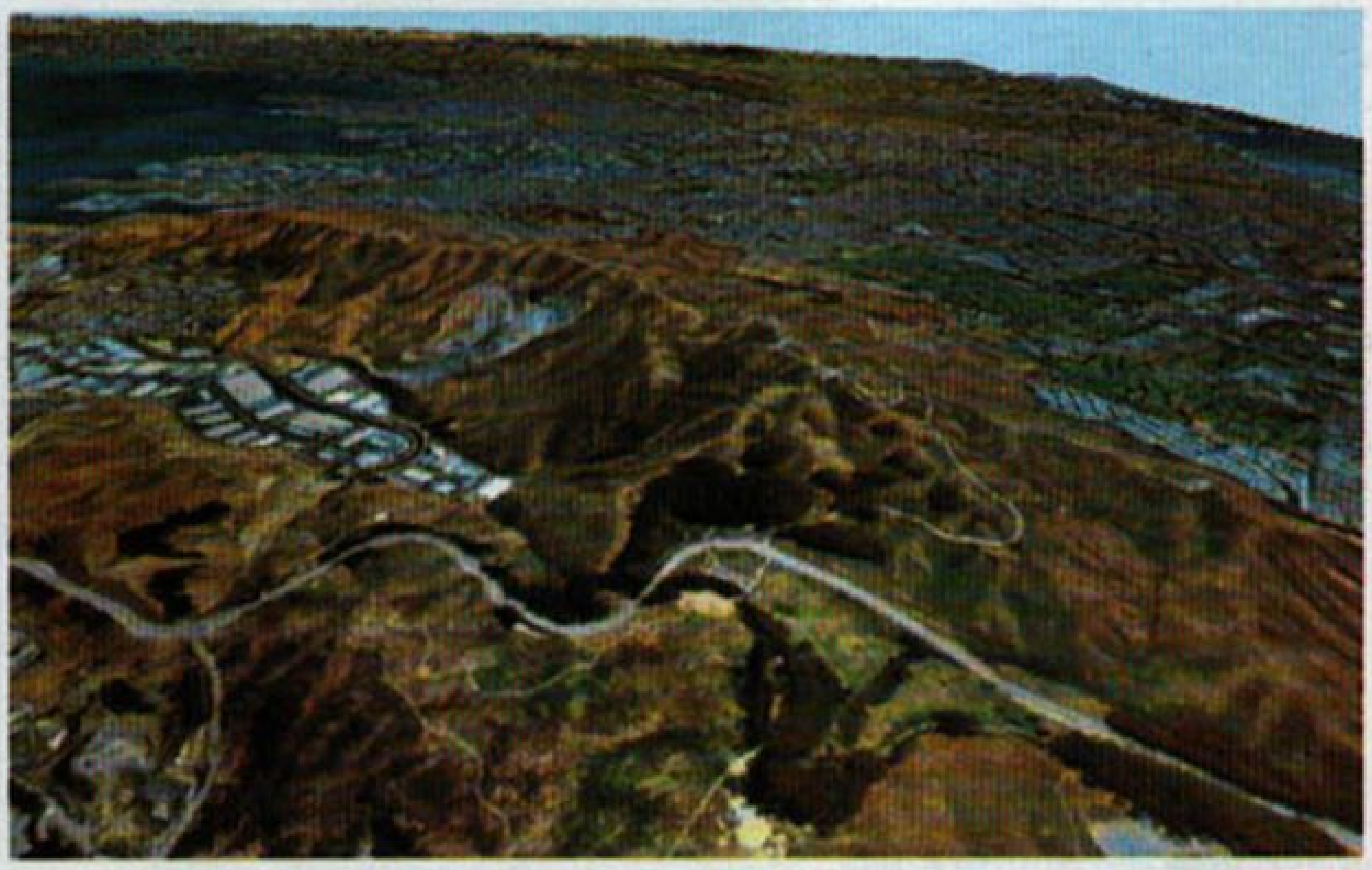
Avion cu motor
Du-mă (iar) la calculator

Așa suna comentariul unei poze din numărul al doilea al GO. Și ce te faci cu astea fără motor? Că au și planoare. Asta știați de atunci. Dar cele cu două motoare? Dacă n-am rețea acasă? He, ce bine că am... dar astea care nu aterizează decât pe apă? Deschid geamul de la baie, și mă rog să curgă apa. Ca să fim mai concreți, vă invit și pe voi. Priviți, o mulțime de avioane. Primul e Cesna 127. Urmează în ordine: Piper Arrow, Beach Baron, Grob S-103 (planorul), Beaver Seaplane și o bijuterie de P-51D Mustang. Stați oameni buni, că am uitat un amănunt. Eu nu stau în San-Francisco. Lasă, o brodim noi cumva. În FlightUlimitedII n-au pus decât o bucățică de aprox 20000 km pătrați, cu lacuri, munți, șosele, linii de înaltă tensiune și cladirile din SF. Fiecare clădire mai mare de 10 etaje, e reprezentată în 3D. În cea mai înaltă stau eu. Aia de pe geam e mama. Usucă rufele vecinilor de la 28. Bougi jumping!

Și eu unde sunt?

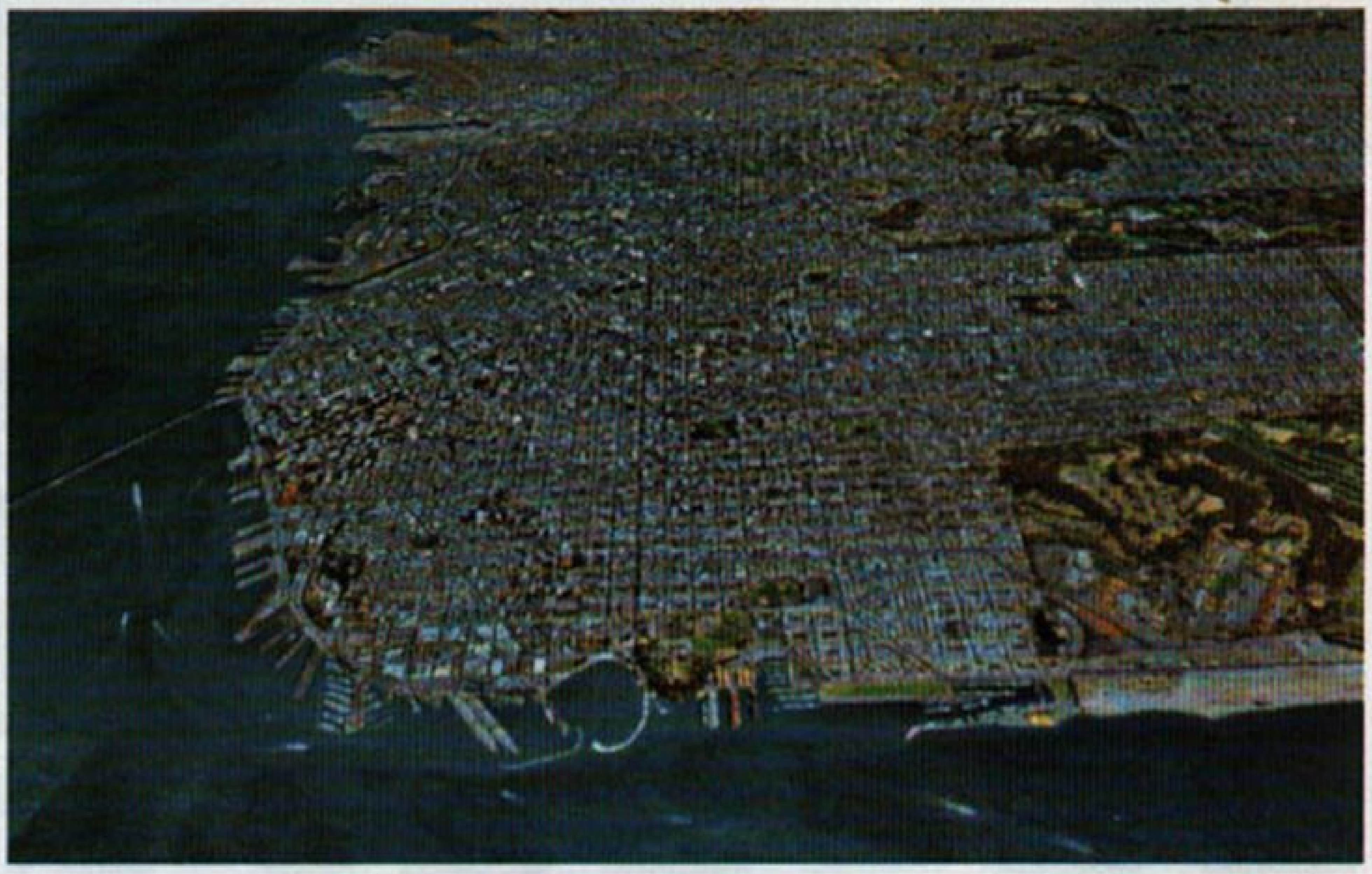
Pentru prima oară în istoria simulatoarelor de avione civile, poți să navighezi după regulile de orientare vizuale (VFR-Visual Flight Rules) folosindu-te de obiectele de la sol și simțurile proprii sau după regulile aparatelor de bord. Prezente și funcționale te duc jos cu siguranță... ăăă, în siguranță vroiam să zic. Poți să exersezi tot felul de apropieri, aterizări sau să-ti faci singurel planul de zbor, utilizând un sistem special. Si pentru mai multă distracție și acuratețe s-au gândit ei la 25 de planuri, care să includă și situații limită, cu procedurile de rigoare, vreme periculoasă sau situații de viață și moarte. Cum o fi să mori de-a binelea? Nici prea realist nu-i bine, nu?

Pentru că mai nou Looking Glass a făcut un contract de distribuție cu Eidos Interactive, jocul va purta și emblema lor. Tot prin ei or să distribuie (asta ca să ajung și la subiectul ăsta, că ma tot chinui să vă spun de el) noul RPG. Creatorii seriei Ultima Undreworld și a SystemShock-ului mai au o bomboană pentru gurile noastre rămase deschise de-atunci. Și ca să-i fie gustul mai bun, ne-au mai arătat niște poze. Sunt fenomenali baieții aștia. N-am vazut un joc scos de ei care să ia scor sub 90. Adică e ceva de speriat, cum să vă explic... mă duc să mă culc. Atâtea am de așteptat, că, uite, iar m-am enervat și mi-a crescut tensiunea!



Busolându-te după văi și munți, debusolat fiind de calitatea graficii

Mda, mda, neimpresionant. Da, da, sunt calm, sunt calm, sunt calm, sun... uite-un pește! Unde-i parașuta?



Lords of the Realm II

Sun la Paul, la redacție. Muncea... La Sculi... la calculator...
- Am primit un joc nou de la Sierra. E meseriaș.
- Da? Cu ce?
- Castele, cavaleri, catapulte... E tare!
- Cum îi zice?
- Stai că mi-o trag ăștia... ăăă... voi aici și voi aici... Mamă ce de țărani are! D-aia m-a bătut.
- ?!?
- Ăăă, ce ziceai?
- Cum se nume...
- Lords... II. Hai lasă-mă că iar...

„Le roi est mort. Vive le roi!"

Ăi cititorule dragă, e tare. E tare de tot! Cu joculețu' de față, Sierra a crescut în ochii mei cu 7,43 procente. A câștigat și o bilă galben pal ca să se joce cu ea în week-end. Oricum, mare noroc au sierrarii de colaborarea cu Impressions.

Încă din cele mai vechi timpuri, animalul coborât din palmier, lăsând în urmă-i fără pic de remușcare rudele cele mâncătoare de banane să zburde fără el prin înălțimi, s-a transformat în ceea ce cunoaștem azi sub numele de OM. Și cum tot din timpurile cele vechi și uitate omul a avut pofte și doleanțe, au intervenit neînțelegerile, la început disputate mormăind, mai apoi dezvoltându-se în cafteli cu oase, ca în Odiseea Spațială 2001; iar când s-au ivit și alt fel de dorințe fierbinți, au pus de-un război, două, acolo (vezi Războiul Troian).



CATEGORIA:	Strategie
PRODUCATOR:	Impressions
FORMAT:	1 cd

486/66
8MB
2x CD-ROM

RESURSE

Pentium/75
12MB
Placa de sunet

Impres



Uite cum se aruncă o privire peste gard, la vecinu'. Şi nu vă miraţi de numărul soldaţilor...şi nici de vistierie.







Dar şi setea de putere şi foamea de ciolan au dus la războaie. După moartea king-ului, regatele Angliei şi Scoţiei au fost împărţite între tot felul de nobili, care erau de fapt nişte bampiri de sugeau sângele poporului. Odată cu apariţia ta pe scena politică, lorzii au hotărât ca cel ce va da mai tare cu pumnul să fie conducătorul lor, în continuare şi pe vecie. Şi astfel a pornit războiul!

Cei de la Sierra ştiind că tu eşti cel mai mic şi lipsit de experienţă, te vor lăsa să alegi ţara, numărul de oponenţi, dificultatea, mărimea castelelor, etcetera, etcetera, etcetera.

Important este să ai timp vreo câteva ore bune, eventual o noapte întreagă, ca să poţi duce la bun sfârşit ceea ce ai hotărât să faci, pentru că răzbelul odată pornit te va ţine cu ochii larg decoltaţi spre monitor.

În judeţele viitorului regat arta militară se împleteşte armonios cu arta muncilor agricole, a creşterii animalelor şi cu meşteşugurile tradiţional-moderne (doborâtul copacilor, spartul pietrei, escavatul minereurilor, la care ar fi trebuit adăugate mai noile meserii precum săpatul Canalului, ridicarea Casei şi tăiatul Frunzei). La toate acestea se adaugă, pentru completarea peisajului, comerţul şi făuritul armelor.

Ca orice lord de bun-simţ vei începe lupta cinstit, având reşedinţa într-un singur teritoriu (judeţ, land, regiune, ţinut, raion...), eventual cu o singură armată. Scopul clar şi bine definit este de a aduna toate regiunile sub flamura unui singur regat puternic şi ferice, folosind puterea cavalerilor sau ascuţimea minţii. Un sistem preistoric al poştei, adică ştafeta, îţi permite să corespondezi cu pretendenţii la tron. Astfel poţi realiza alianţe, duşmănii şi alte d-astea care să ajute scopului tău.

„Îndeajuns de bun şi de complex ca să te facă să pierzi noţiunea timpului"

Latura diplomatică trebuie însă susţinută şi prin activitatea militară, care la rândul ei este sprijinită de evoluţia activităţilor economice. Ca să reuşeşti să ridici o armată cât de cât competitivă, o să ai nevoie de o fierărie în stare de funcţiune, de lemn şi minereu de fier (obţinut din exploatarea minelor respective). De la meşterii făurari poţi obţine săbii, halebarde, buzdugane, arcuri, arbalete sau armuri. Mai greu va fi să-i convingi pe paşnicii săteni să te-nsoţească în lupte. Proporţional cu numărul de oameni obţinuţi, aceştia vor renunţa să te mai iubească. Şi asta e foarte rău pentru că odată cu scăderea dragostei pentru conducător vor apărea şi cârcotelile şi chiar revoluţiile. Dar nu-i nimic, moralul şi dragostea le vor reveni îndată ce le vei oferi câteva vedre din faimosul lor „Ale" (asta-i un fel de bere, cu mai mult alcool decât „beer"-ul)

ionant!



cumpărate de la primul negustor ce calcă prin ținut. Odată intrat în afaceri cu negustorul mai poți obține grâu, carne, piatră, lemn și toate armele amintite.

Pentru ca oamenii tăi să fie sănătoși și fericiți - deci să se-nmulțească - trebuie să-i hrănești corespunzător, stabilindu-le rația zilnică și raportul între grâne și carne din alimentație. Oamenii mai pot fi manipulați și îndrumați spre agricultură sau muncile tehnico-costructive. Dacă ai strâns suficiente rezerve de lemn și piatră te poți apuca de ctitorirea unui castel pe moșie. Sper că nu mai este necesar să-ți spun cum că un castel apără mai bine teritoriul pe care este construit, iar garnizoana conținută este în funcție de mărimea castelului, variind între 50 și 600 de oșteni.

Ș-acum să vorbim nițeluș despre cum și ce se face într-o campanie militară bine pusă la punct. Ca să creezi o armată trebuie mai întâi să obții materialul brut, adică sătenii. Apoi înzestrezi iobagii cu armele produse de fierari și ai obținut primul corp de armată. Se pot reuni două armate, sau una mare o poți împărți după nevoi.

Principala țintă a unui ținut este vatra satului, care este un fel de capitală. Odată cucerită, teritoriul îți aparține. Pentru o campanie mai îndelungată poți adopta străvechea tactică a năvălitorilor, aceea de a rade totul din drumul tău. Partea proastă (sau bună) este că, după ce distrugi carierele, pădurile, fierăriile sau minele și cucerești teritoriul, toate acestea se vor regenera și vor produce din nou.

Și trecând prin toate aceste te îndrepți spre confruntarea directă cu dușmanul. Jocul generează suficient de multe tipuri de teren care mai de care mai interesant din punct de vedere strategic. Astfel există poduri, zone întărite natural, ape, păduri, trecători, toate dând sarea și piperul aventurii.

Dar ce te faci dacă există un castel pe teritoriul ce vrei să-l cucerești? Nimic mai simplu. Așezi un frumos asediu, după ce hotărăști câte catapulte, turnuri de asediu și berbeci pentru

„Te-atacă ăla?"
„Nu, eu sunt în castel și ăia de colo sunt cavalerii mei șarjând împotriva prostimii lui."
„Aha"



În timp ce berbecuțul sparge poarta, tinerii oșteni sar împrejmuirea castelului, iar cavalerii... se uită ca la teatru.

Meci contra CPU

Luptă cinstită și deschisă. Teren cu lacuri și păduri. Eu 300 oameni (100 arcași, 100 halebardieri, 100 săbieri). El la fel. Începe lupta. Eu aștept să vad cum se comportă. El la fel. Până la urmă calculatorul face prima mutare: retrage toți oamenii într-un fel de culoar curbat orizontal, limitat superior de o pădure iar inferior de un lac. Pune arcașii la mijloc, în stânga săbierii și în dreapta halebardierii.

Bună mutare, gândesc! Să vedem ce-i de făcut acum. Iau și eu o poziție ofensivă caracteristică armatei lui Wilhem Cuceritorul neomoderne, adică arcașii la mijloc cu trei pași înainte și flancurile asigurate de restul oștirii, atacând. Profit de avantajul tirului arcașilor și lansez prima salvă asupra săbierilor dușmani. Reacționează în mod logic și se retrage un pas, înaintând în schimb cu arcașii pregătiți pentru ripostă. Mă retrag și eu. El rearanjează formația inițială, cu arcașii la mijloc.

Într-o clipită mă lovește o idee: repet mișcarea sus-amintită până reușesc să fac arcașii săi să rămână blocați în fața săbierilor. De aici a fost floare la ureche să atac arcașii lui cu săbierii mei, halebardierii lui cu ai mei, iar săbierii lui o încasau neputincioși de la ai mei arcași, neavând ce face, fiind blocați la mijloc.

Sfârșitul primei reprize: eu rămân cu 278 de oameni, el cu nimic!

Repriza a doua: el (adică o armată de altă culoare) mă atacă imediat după pauză. Eu fără rezerve, el cu 740 de oameni (cei 300 de început, plus țărani de umplutură). Relief de pădure cu potecuțe înguste. Începe lupta. Nevoit să adopt o strategie total defensivă, mă baricadez într-un colț de potecuță, cu arcașii la mijloc. Lupt cu stoicism până la sfârșitul inevitabil al reprizei, fugărind arcașii din stânga-n dreapta.

Sfârșitul meciului: eu (din păcate) zero, el 118 oameni (jumătate țărani).

Cam asta te așteaptă.

spart porțile vei avea nevoie. Nu știu dacă am amintit că există cinci feluri de construcții întărite: palisadă de lemn, un fel de palisadă combinată cu un turn înconjurat de apă, turn-fortăreață, castel și castel regal. Odată început asediul poți sparge zidurile cu catapultele, poți trece peste aceleași ziduri folosindu-te de turnurile de asediu, sau poți sfărâma poarta cu berbecul. Oricum, există două moduri de a cuceri un castel: kilărești toți dușmanii sau cucerești doar steagul, care deși va fi bine păzit, nu este un lucru imposibil. Pentru apărătorii castelelor există pe metereze și cazane cu ulei clocotit care sunt extrem de folositoare. Cam atât cu partea de poveste.

Aruncând o privire cu ochiul tehnico-critic vom observa că Lords II (după spusele lui Andrei) este un fel de Civilisation în care bătăliile se dau în timp real. Și chiar așa este. Jocul amestecă plin de grație strategia bazată pe ture cu cea în timp real. În afară de asta, regizorii au dotat trupele dușmane cu un foarte performant AI al strategiei generale, însă din păcate au pierdut un pic din vedere AI-ul personal al luptătorilor Aceștia folosesc un algoritmul de căutare a drumului puțin performant, iar în diferite situații nu se descurcă singuri de minune.

LotR II are implementată o muzichie care, cu siguranță, îți va face plăcere s-o asculți, iar vocile guturale ale supușilor tăi sunt delicioase. Din păcate chestia cu marcatul formațiilor (cu Ctrl + nr.) în timpul luptelor nu merge, în schimb grupul selectat poate fi aranjat în linie orizontală sau verticală cu H sau V. Și am mai găsit o hibă: dacă te aperi într-un castel regal și cobori podul pentru a trece la șarja de cavalerie vei observa că are un bug la grafică.

Chiar dacă a fost sacrificată un pic grafica, amatorii strategiilor bine făcute ar putea trece cu vederea acest lucru având satisfacția unei adevărate competiții.

Și să vă fie cât se poate de clar creierului: acesta este un joc foarte bun și să nu vă prind că nu-i cunoașteți cele mai mici amănunte, că mă fac foc și pară. Dar de aici m-am trezit, că se făcuse deja dimineață. Noapte bună!... pe care l-am băut...

93

Complex, cu un AI destul de tare și cu îndeajuns de multe planuri între care să-ți împarți atenția și eforturile.

Lupta în timp real putea fi un pic îmbunătățită.

NEWS

SIMCITY 3000 de Maxis, la sfârșitul anului. Serios! Și Sim Park. Mai mult nu vă spun pentru că vă consider îndeajuns de informați în domeniul SimCity și-apoi, asta se știe.

WING COMMANDER V de la Origin, va continua seria Wing Commander-ilor pe care i-ați wingcommandat patru wingcommander-uri la rând, până acum și-n vecii vecilor. Ovăr.

DE LA ADELINE, la mijlocul anului în curs, ne paște LBA 2, continuarea quest-ului pe care vi l-am prezentat mai „pe larg" în GO2. Promite același tip de grafică 3D și un sistem de salvări mai apropiat de normal și uman.

IUBITORILOR de RPG, Ted Chapman de la New World Computing le predică răbdarea, pentru că **Might&Magic VI** nu o să fie gata până la Crăciunul viitor. Poate răbdarea respectivă o să le aducă și o opțiune de multiplayer. Nu știm încă.

SPECTRUM HOLOBYTE, după ce ne-a oferit **Star Trek: The Next Generation**, a cumpărat drepturile de a face un joc după următorul film din serie, **Star Trek: First Contact**, în care Picard și compania se duc la bordul noii Enterprise-E, să dea o raită pe la acele ființe drăguțe, telepate și puțin cam biomecanice, cunoscute popular sub numele de borgi. În joc: vocile actorilor, trei-de și toată gama obișnuită de promisiuni.

TOT din domeniul RPG-urilor, Richard Garriot aka Lord British, cofondator al Origin-ului, ne amenință cu Ultima IX, continuarea seriei de succes, din care au mai fost realizate până acum (n-o să ghiciți niciodată!) opt episoade. Pasaje secrete, pereți glisanți, animații de care n-ați mai văzut, poligoane multe, multe și, mai ales, ETC. De spinoasa problemă a distribuției se va ocupa Electronic Arts. Spun spinoasă pentru că va trebui dată socoteală în fața hoardelor de cumpărători ieșiți din minți în fața acestui bănuit-a-fi-viitor-mare-succes. Deasemeni, Richard Garriot lucrează la o versiune exclusiv-pentru-Internet-realizată a universului „Ultima", numită „Ultima On-line", despre care nu mă mai pot abține mult timp să nu scriu.

BRODERBUND, compania cunoscută peentru realizarea Prințului Persan, dacă mai țineți voi minte de când erați mici, a cumpărat drepturile de publicare pentru Warlords III, la care lucrează acum din greu australienii de la Strategic Studios Group. Warlords II, strategia în decor medieval bazată pe ture, a fost destul de populară pe la noi, prin grija CD-urilor rusești'n stuff.

VARA LUI '97 o să fie o vară fierbinte, fie și numai pentru faptul că acesta este momentul pe care și l-au ales Cyran și Broderbund pentru a lansa Riven aka Myst II. riven se bucură de un buget de 10 ori mai mare decât predecesorul său, continuă povestea de unde a lăsat-o acesta, asta deși se vrea mai mult decât o simplă continuare și anume un pas înainte față de Myst. Acest pas va fi făcut prin numărul enorm de locații din joc, prin grafica îmmbunătățită, gradul mai mare de libertate și interacțiune. Oricum, îți trebuie ceva lipsă de... nu știu cum să-i zic, ziceți voi și ceva surplus de... iar nu știu, ca să faci o continuare la cel mai bine vândut joc din toate timpurile.

„The Guardians have decreted that only a Legend may pass the Gate of Immortals"

Blood & Magic

Aşa cum ne-au promis meseriaşii de la INTERPLAY că vor dezvolta seria „Forgotten Realms World", aşa au şi făcut. S-au gândit, s-au socotit şi ne-au trântit pe masă „Blood & Magic". Spre norocul vostru eu mă aflam tocmai în ziua aceea lângă masă şi prin urmare am ajuns să vă povestesc despre el.

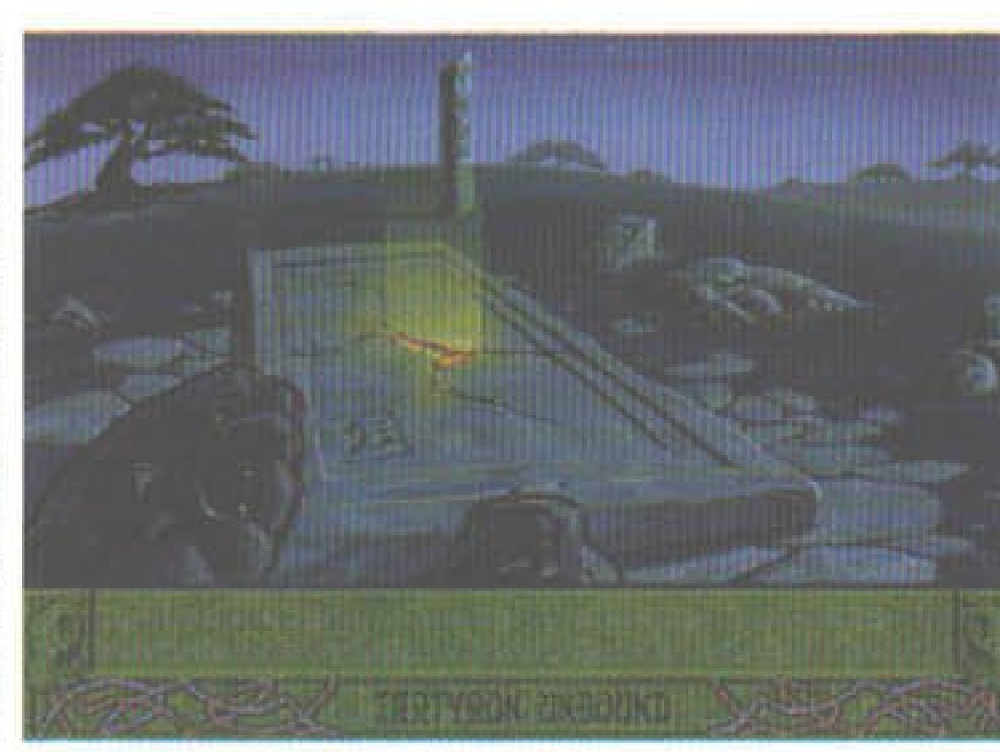


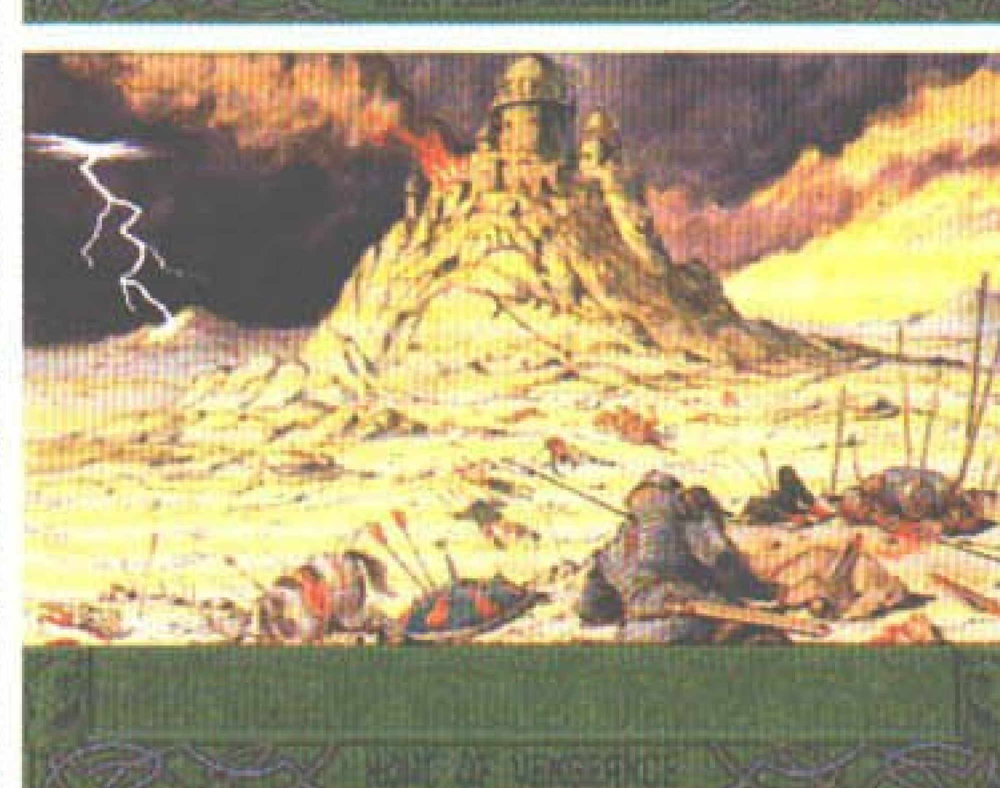
O grafică nu prea muncită însă de efect şi o căruţă mare de idei, începând cu interfaţa şi terminând cu resursele.

De cum îi citeşti numele poţi deduce uşor că în joc este vorba despre creaturi înspăimântătoare, care mai de care mai sângeroase sau, după caz, mai magice. Tipii care au realizat jocul în discuţie cred că au un cap care erupe de idei precum Vezuviul când a acoperit satul ăla de-i zicea Pompei. Ideea jocului, în general, este bestială şi absolut novatoare. Ideea de formare a creaturilor de bază (adică a Golemilor) din spiritul altor creaturi căzute pe câmpurile de luptă dar şi din ei înşişi, este total ciudată. În vremurile din povestea noastră tocmai a fost descoperită această chestie magică, ce nici preoţii şi nici vrtăjitorii nu o înţeleg, numită Bloodforge, care este cam intraductibilă în bogata noastră limbă naţională (putem încerca prin „plăsmuirea sângelui?!").

De fapt povestea se rezumă la campaniile purtate în Estul Îndepărtat - un fel de Estul Sălbatic al chinezilor- pe locul unde magia albă se împleteşte armonios cu magia neagră şi unde mâna omului nu a pus niciodată piciorul (mai era una cu Gigel, care cu o mână bătea toba, iar cu cealaltă sufla cât putea în trompetă - pe care dacă n-o scriam acum, uitam să v-o mai spun).

Bătăliile se duc pentru dreptul de avea în proprietatea-ţi unică şi nealterabilă „găurile negre" (adică roşii sau albastre) pe unde este eliberată forţa magică despre care vă povesteam anterior. Armatele tale vor fi în totali-





Şi există şi poveşti. Şi Blood. Şi Magic...

CATEGORIA:	Strategie
PRODUCATOR:	Interplay
FORMAT:	1 cd

486/66
8MB
2x CD-ROM

RESURSE

486/100
12MB
Placa de sunet

„Dom'le, să n-aud pe nimeni că nu e un joc cu idei că-i dau cu ideea-n el. În cap."

tate magice, având numeroase opțiuni în privința luptătorilor.

În joc nu există bani, spice, tiberium, credite, sau alte bazaconii de-astea. Totul se face și desface cu ajutorul manei, care alimentează bloodforge-ul și care este generată de golemi în perioadele lor de repaus. O să-i recunoști foarte ușor când meditează deoarece iau o formă inconfundabilă de obelisc. Acești golemi au două roluri: de a produce mana necesară și au capabilitatea de a se transforma în diferite alte creaturi, dar numai în locuri magice.

Ce sunt locurile magice, o să întrebați? Sunt locurile unde se întâmplă magiile, am să vă răspund. Adică, mai exact, sunt locurile unde golemii tăi se vor transforma în creaturi superioare sau, dacă sunt mai mulți, pot forma un templu.

Că veni vorba și de temple, tre' să vă spun că sunt cinci la număr. Primul templu este închinat zeiței naturii - Chauntea și deține puterile de a concepe creaturile sălbăticiei (i.e. Mehmetul de Pădure - zis și MeDePe - prietenii știu de ce!). Al doilea templu este al zeului războiului - Tempus - care dă naștere luptătorilor veterani. Al treilea este macabrul mormânt al zeului Myrkul, de unde se vor naște creaturile tărâmului de peste râul Styx. Al patrulea templu, cel în onoarea zeiței magiei Mystra, este indicat pentru cei ce doresc puternicele creaturi ale druizilor, iar cel din urmă templu, este al refacerii și al virtuților, dedicat zeului Lathander. În acest loc îți vei desăvârși cei mai credincioși tovarăși de luptă, adică cei ce vor însănătoși gloatele prin puterile lor benefice.

Este bine să știi că pe parcursul fiecărei misiuni vei găsi tot felul de obiecte care mai de care mai magice, pe care e bine să le culegi de pe jos. De asemenea, mai poți găsi niște fundații, care, după ce plasezi pe cele patru locuri libere câte un golem, le vei transforma într-un loc magic, după nevoie și/sau plăcere.

Și înainte de a te avânta în luptă, oh tu, viteazule războinic, nu uita cele patru principii ale războiului (pe care ți le amintesc pe scurt ca să nu mai pierdem timpul):

Unu: Bloodforgele este mama luptei;

Doi: Basal Golem-șii este copiii ei;

Trei: Locurile magice suntără temple ale războiului și

Patru: Tu ești marele meseriaș al luptei.

Așa că, gata cu vorbăria, hai la lupta cea mare! Engage.



Peisajul își îndeplinește rolul de creator de atmosferă. În plus, mai există un pod, un crater și... ce-i ăla, un cuib cu un ou în dânsul? Măi, să fie, e ceva și cu Blood&stuff ăsta.



O luptă între diferiți și un mesaj mirifc: „Your obelisc has been killed". Mda, un fel de „Vezi că ăla-ți omoară statuia!"



Natură moartă cu morți vii și chestii verzi.

77

Idei și o oarecare atmosferă blad-magicoasă.

Se putea SVGA, se putea mișca mai rapid, se putea ...

War Wind

Nu mai știu de unde până unde am auzit eu de War Wind. Nu mai știu de unde, dar ce știu e că am rămas cu o impresie foarte plăcută. Strategie în timp real, asemănătoare cu Warcraft, făcută de Dreamforge în colaborare cu SSI. Bun. Merge sub Windows 95. Numai sub Windows 95. Prost. Chiar foarte prost. Și cum mă gândeam așa la War Wind, așa m-a prins și jocul când mi-a picat în brațe. Excelent, zic. Hai să vedem!

O poveste

Pe o planetă trăiau unii răi și tari care-i asupreau pe alții buni, da' proști. Pe lângă că-i asupreau, îi mai și prosteau, de habar n-aveau, când și cum trăiau. Da' nuș' ce făceau, că seama-și dădeau și se răsculau. (Măi, ce ies rimele când pui toate verbele la imperfect). La bătaie toți se luau și-așa de frumoși erau, că un titlu inspirau și War Wind că se chemau.

Mda, e un pic stupid, dar asta este.

Și dacă Warcraft avea două rase, de ce să n-aibă War Wind patru? Tha' Roon, Oblinox, Eaggra și Shama Li reprezintă de fapt, câte un nivel de dificultate, pe lângă un stil aparte de viață și luptă. Fiecare rasă are propria filosofie, propriul stil arhitectonic, propriile puncte slabe sau grase. Cele patru rase reprezintă, cum frumos am exprimat mai sus, patru nivele de dificultate, Tha' Roon fiind cel mai ușor, iar Eaggra ăl mai dificil.

Imitatie si nu tocmai

Este un lucru cert că War Wind a preluat de la Warcraft mai mult decât rezonanța titlului. Este, deasemenea, la fel de clar că aduce o mulțime de idei noi, unele mai bune decât altele mai rele. Pe total, War Wind este mult mai complex decât Warcraft 2 și asta o să vedem mai pe-ndelete în cele ce urmează... la modul sobru.

Ideea de bază în War Wind este EVOLUȚIA: unitățile evoluează trecând dintr-un stadiu în altul, până la atingerea nivelului dorit. Ca să „faci" un asasin îți trebuie nu știu câți „executioner"-i, pentru care îți trebuie un număr de alții mai slabi, pentru care îți trebuie... Se pleacă astfel de la un simplu țăran bătut de soartă, pentru a ajunge la un maestru în arta mânuirii armelor, a magiei sau a riglei și compasului.

Un alt concept novator este acela conform căruia toate unitățile de care vei dispune, nu le construiești, ci le recrutezi din cârciuma construită în acest sens. În cârciumă pot veni spre recrutare eroi, lucrători, mercenari, ba chiar luptători aparținând taberei adverse. Se poate alege o strategie de recrutare, care influențează tipul de unități ce sosesc în îmbietorul local.

Este pus puternic accentul pe caracteristicile individuale ale unităților, fiecare soldat/lucrător putând dispune de un număr de bio-upgrade-uri (viteză, forță, etc), astfel că un lucrător „upgradat" țapăn, este mult diferit față de unul „original". La fel, fiecare unitate are un grad de deghizare care o face mai puțin observabilă de către adversari. Se poate merge de la „mascat" până la „invizibil", existând, normal, și

Ăla de colo e un Destroyer, mai sunt două camioane d'ale lui, niște case de făcut moloz și... un War Wind de jucat



CATEGORIA: Strategie
PRODUCATOR: Dreamforge
FORMAT: 1 cd

WIN95
Pentium/60
16MB
2x CD-ROM

RESURSE

Pentium/120
24MB
Placa de sunet
PCI card



Niște Eaggr... e? în luptă cu niscaiva Obli... nocși? Și alții.

amărâți (lucrătorii simpli, de exemplu) care nu știu ce e aia deghizare.

Wow! au spus unii de peste ocean. Uau! am spus și eu. Ce de aspecte la care să fii atent! Să ai grijă ca fiecare să-și primească doza de upgrade, să ții socoteala la ce-ți mai trebuie și câți, ca să poți face... altceva. E complex! E tare!

Mda, așa pare, problema care se ivește este de altă natură. Jocul devine sărac în unități. Nu mai există armate numeroase, pentru simplul motiv că e greu să obții fiecare soldat mai supărat, trecând prin nu știu câte faze intermediare. Harta rămâne, astfel, mult mai goală și jocul cu mult mai puțin gust decât Warcraft 2.

Totuși strategia...

Strategie? Va să zică AI-ul? Aha. Stați să vedeți:

Jucam cu „băruța" de dificultate a oponentului la minim. Fac un grup de luptători, dau iama în baza pizmașului și încep să dau cu clădirile de pământ. Ai săi apărători nu s-au deranjat decât într-un târziu să mă împiedice. Eh, îmi spun, hai să dau dificultatea la maximum. Zis și făcut. Apărătorii au reacționat la fel de puțin prompt, dar au reușit, totuși, să-mi oprească ofensiva pentru simplul motiv că erau mult mai rezistenți.

Așadar, ce concluzie trag de aici? Un AI nu foarte dezvoltat, chiar spre slăbuț, aș zice,

„Tare ca o piatră mai moale este, dar mă-ntreb: ce balamuc de săgeată or fi avut în minte?"



Cei mai buni dintre cei buni sunt pastrați în Hero Hall și pot fi aleși pentru misiunea următoare.

ca să fiu blând și bun la suflet.

E păcat ca un joc cu un potențial foarte mare ca strategie (se pot construi poduri, există bărci și camioane ce pot fi capturate dacă nu au conducător, este prezent un oarecare relief, apare și un „fog of war", se pot traversa pădurile) să sufere din pricina lipsei unui AI pe măsura ideilor.

Apoi...

Realizarea War WInd-ului este ok. De ce numai ok și nu foarte bună? Pentru că, deși grafica este spre foarte bună, lucrată cu grijă, cu migală și cu ce mai vreți voi, sunetele lasă de dorit. În primele momente pot părea haioase, însă, după prima misiune, sesizezi că devin obositoare. În Warcraft 2, chit că nu înțelegeai ce spuneau orcii, sunetele îți plăceau, erau pline de savoare și, cum să zic... gustoase. Aici am reușit (după multe eforturi) să deslușesc printre răgâiturile aliene (extrapolând, ce-i drept) cuvinte ca „Șaaarrrpe", „caca sus", „nasol", amuzante la început și enervante spre sfârșit.

Apoi, nici grafica nu e lipsită de unele

Inovații și ovații...

- poți intra în clădiri, existând astfel un adăpost relativ pentru unitățile mai importante
- există way-point-uri, adică poți indica unităților un anumit traseu de urmat
- accesul prin pădure se face mai greu, dar se face
- resursele (banii adică) pot fi luate din mai multe locuri (lemn, diamante, baza inamică, etc)
- fiecare unitate are un anumit grad de deghizare, ce o face mai puțin detectabilă de către adversar
- există unități active pe hartă (animale 'n stuff), unele pașnice, altele nu. Unele din aceste unități generează ceva resurse atunci când sunt omorâte
- zidurile, gardurile sau drumurile sunt construite de lucrători într-o anumită direcție pe care o indici, netrebuind să te scremi construind un ditamai zidul „piece by piece"
- o unitate superioară poate fi adusă la starea de omu' junglei printr-un downgrade, ca să poți „genera" astfel oricând un lucrător
- se pot construi poduri, o chestie foarte importantă
- șeful clanului odată omorât, se cheamă că... asta e
- vehiculele și bărcile pot fi capturate dacă nu au pe nimeni la comandă
- poți să recrutezi, rar ce-i drept, eroi aparținând și celorlalte rase
- la sfârșitul fiecărui scenariu poți include într-o listă câteva unități care ți-au fost pe plac, urmând ca la misiunea ce vine să-i scoți de la naftalină pentru a fi disponibili chiar de la început
- dificultatea oponentului poate fi modificată chiar în timpul jocului. Dificultatea asta se referă, ce-i drept (și, dealtfel, rău) în special la rezistența inamicilor în fața intemperiilor naturii. Naturii umane.

prin War Wind



Am intrat la el în bază precum penetrează lichidul calcarul de se formează grote de urşi de peşteră. Cum?





Iar aici puteţi vedea War Wind-ul. Simplu.

probleme, modul în care imaginea scroll-ează nefiind cel mai fericit, iar animaţia fiind o ţâră sacadată. Nu ştiu ce merit are şi cât de tare este DirectX-ul cel din Win 95, dar în War Wind nu reuşeşte mare lucru.

În plus, pot apărea probleme de genul că se strică o salvare şi-ţi mănânci nervii sau jocul se hotărăşte să meargă deodată foarte prost, aproape de blocare, chestie la fel de distrugătoare de neuroni.

Brrr? Nu chiar.

Nu uitaţi vă rog, că în ciuda acestor defecte, mai mici sau mai mari, fondul, baza, stuctura War Wind-ului este una extrem de bine făcută. Este o strategie în timp real, care ia Warcraft-ul 2 şi îl îmbunătăţeşte foarte mult pe domeniul strategiei, pierzând teren în partea cu jucabilitatea. Însă chiar aşa, cu un oarece teren pierdut, War Wind-ul mai are destule parcele de bunătăţi pe care să vi le pună pe tavă pentru a vă convinge să-l jucaţi. Dealtfel şi eu vă îndemn să-l jucaţi, pentru că, deşi a pierdut calificativul de „excelent", War Wind îl merită cu siguranţă pe acela de „foarte bun", iar a nu-l juca, ar fi cu siguranţă o pierdere pentru iubitorii genului. Una mare. Go.

Iar emite Sarpele:

„Kaka... Şarpii... Suu... NASOL!"

Zice Paul: „Auzi Şarpe?"

Nu apuc să-i răspund cu răsuflata poantă „Aud din '68." că mi ţi-l văd continuând:

„Nu scrii şi tu ceva despre War Wind?"

SIGUR! De parcă n-aş avea şi alte EF2000 sau DIABLO de jucat.

So, War Wind... NASOL! Nasol nu-i joculeţul, ci nasol e că-s prea mulţi cârcâieci intr-insul. Mulţi frate, care şi fak prea multe chestii de le pierzi şiru' la un moment dat şi dai în mouse-ită (asta-i un fel de boală a mâinii drepte sau, după caz, stângi, care apare după ce clichezi şi manevrezi şoarecul fo' minim 6 ore).

„Mulţi cârcâieci??! Păi asta e minunat!" vă şi aud. E şi nu E. E la-nceput, după aia nu mai E.

Cu cât îţi măreşti colecţia de melci exoleambinoşi, manglofile buxoase sau alţi libidoşi burtoşi, cu atât vezi Windows-u' 95-u' cum îţi dă mai multe ocazii să-i zici ceva printre dinţi.

Oricum, eu zic că-i un fel de Warcraft, dar cu mai multă zeamă de tun. Motociclete, bărci cu motor, vrăjitori (care ştiu mai multe şmecherii decât alţii de aceeaşi teapă din jocuri similare), tot soiul de clădiri de intră ţăranu-n ele prost făcut grămadă şi iese arhitect, ninja sau paraşutist.

Ce să mai scriu? A, de bază în Warwind e UPGRADE-ul. Iei fiecare individ care iese pe câte o uşă, îl trimiţi pe o altă uşă să devină cult în cap, după care îl alături altora şi se numeşte că... de exemplu, pe vrăjitorii tăi îi poţi trimite să se umple de puteri superpsiho-pupu cu care poţi „aburi" vreun individ din tabăra adversă, care nu trebuie omorât (că aşa scrie în scenariu), ci adus la tine acasă, viu şi nevătăm... Simplu nu?

„Nu!"

„Te cred! Paaaauuul!"

„Da"

„M-am plictisit, pune-mi şi mie un Warcraft 2. E mai bătrânesc, moşule, mai liniştit, mai pentru vârsta mea... Săru' mâna."

82

Aduce multe idei noi şi multe elemente pe care le-am fi vrut şi prin alte jocuri	Ar fi putut fi mult mai bun, dar se vede că le-au lipsit niscaiva play-tester-i ţapeni.

M.G.T. Trade srl Official distributor
tel: (01) - 312-03-11 fax: (01) - 615-07-01

Hitachi creates everything you are looking for in a monitor.



Masters of Monitor Technology

HITACHI

Fragile Allegiance

DEEP SPACE INTENSE STRATEGY. Cel puțin așa se laudă ei, ei de la Gremlin. Oricum, dacă ți-au plăcut Reunion, Master of Orion, Alien Legacy, etc, etc... te apucă niște amețeli și faci tot ce știi să-l instalezi mai repede, să vezi, chiar așa e?

Să vedem care este situația politică. După ce pământenii au condus un imperiu de mai mare dragul, alienii s-au supărat rău de tot și au reușit să le dea la cap. Au început cu împăratul, detronându-l. Un război de zece ani a dus, într-un final, la crearea federației, compusă din șase rase. Federația este forța principală din univers (mă rog, din ăla cunoscut) însă megacorporațiile sunt aproape la fel de puternice,iar tu tocmai ai devenit angajatul uneia: TETRACORP.

TETRACORP se ocupă cu extracția mineralelor rare aflate pe asteroizi. În principiu, trebuie să strângi cât mai mult, având la dispoziție o zonă aproximativ plină de astfel de obiecte cerești. A, dacă poți să-i gonești pe concurenți din zonă folosind mijloace mai puțin pașnice? Bineînțeles, ba chiar e indicat.

Jocul

Stai, te uiți la primele imagini din joc și îți zici că ceva asemănător ai mai văzut, chiar dacă la rezoluție mai proastă. Multitudinea de meniuri împânzite de butonașe tinde să devină descurajantă, însă nu te lași copleșit de neputință și de lene și-i dai mai de parte. Așa...

Deși e frumos să te bați pentru rasa umană, pentru libertat și alte d-astea, munca tinde să devină plictisitoare. La modă acum e realismul. Fragile Allegiance e cu picioarele pe pământ (hm) într-o măsură mai mare decât alte jocuri din același gen.

Primul lucru pe care îl observi e harta. S-au dus vremurile în care cucereai planete și sisteme ce stăteau cuminți pe locurile lor. Aici e plin de asteroizi care, după ce că se mișcă bezmetici prin zonă, mai au și nesimțirea să „iasă din ecran" (nu în dimensiunea ta, din fericire) și, cu această ocazie, din joc. E drept că apar alții în loc da' ia gândiți-vă: cum ar fi să vă plece colonia la plimbare prin spațiu și să pierzi controlul, banii și alte alea? Dacă-ți dă mâna, poți să dotezi în timp asteroizii cu sisteme de propulsie, căpătând un control desăvârșit asupra mișcării acestora. Un soi de navă-colonie-asteroid.

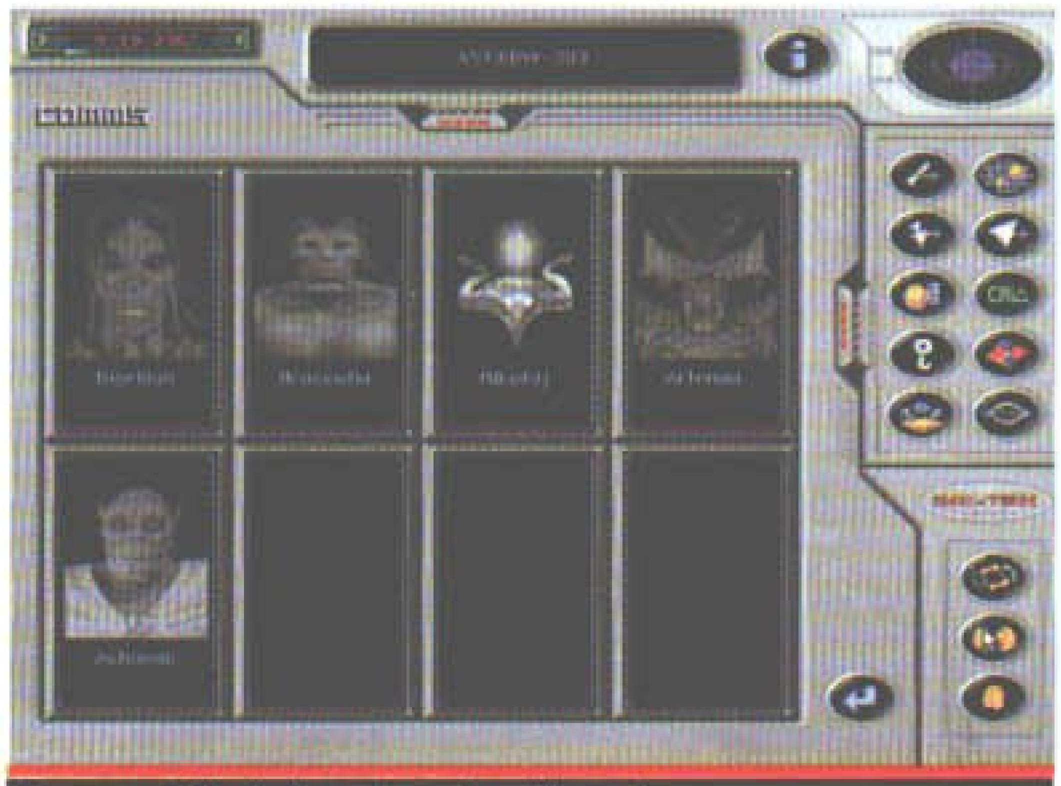


CATEGORIA: Strategie
PRODUCATOR: Gremlin
FORMAT: 1 cd

486/100
8MB
2x CD-ROM

RESURSE

Pentium/120
16MB
Placa de sunet



E greu să fii diplomat cu chestiile astea.

Jucabilitate

Descoperirea asteroizilor ce merită să fie colonizați, colonizarea în sine, menținerea coloniilor pe linia de plutire, precum și dezvoltarea pe total, se fac într-o manieră cât de cât clasică. A fost luată în considerare dorința jucătorului de a vedea mereu ceva nou și, dacă se poate, cu un nume cât mai impresionant. Se comercializează prin viitor niște prototipuri ale unor scule care să te ajute în producție sau război, bani să fie.

Toată lumea care a jucat ceva asemănător știe că atunci când numărul de colonii crește, când apar alienii și ai lor diplomați, când nu mai știi ce agent ai trimis în misiune sau ce negustor are ceva bun de vânzare la un preț despre care nu mai știi dacă e

„Merge, dar e clar că-l taie rău de tot MOO2"



Așa arată colonia ta. Micuță, comodă, cochetă...



mare sau mic şi când ataci şi te aperi în j'de locuri în acelaşi timp... odată-ţi vine să-i spui un „Exit to DOS" şi să iei ceva pentru cap. Uitte că toate elementele astea (frumoase fiecare în parte) se regăsesc în FA. Şi totuşi „jucabilitatea" nu scade când numărul de puncte de interes este în creştere.Poţi angaja administratori care se ocupă de o anumită colonie. Trimiţi nava să fondeze aşezarea şi apoi tipul respectiv are grijă în totalitate de ea, având şi o viteză de execuţie pe care tu nu o poţi atinge nicicum.

Agresiuni

Până la ostilităţi, poţi semna tratate în stânga şi în dreapta, tratate cu o mulţime de clauze, cu penalizări în caz de nerespectare, mă rog, tot dichisul. Diplomaţia este un element important, iar aici e bine reprezentată.

Nu mai puţin bine reprezentate sunt mijloacele de luptă. O flotă este modul cel mai comun de atac. Mai interesant e să foloseşti rachete lansate de pe asteroizi (o grmadă de tipuri de rachete îţi stau la dispoziţie) sau agenţi ce se oferă pentru diferite misiuni pe teritoriul inamic. Deşi poate fi tentant, nu trebuie să începi ostilităţile până nu ai o armată ţapănă. Extratereştrii par să aibă mereu un număr superior de nave, astfel încât folosirea rachetelor este mai comodă. Mega Missile, de exemplu, dacă atinge ţinta, distruge asteroidul în totalitate, cu colonia aferentă cu tot.

Tot la ostilităţi, ceva mai subtile, intră spionajul. Lansezi sateliţi spion care aruncă un ochi în ograda vecinului, ca să ai şi tu habar de ce ţi se pregăteşte.

Pe total

Avem deci un joc complex. Asta e clar. Cât de complex? Îndeajuns ca să-l poţi rejuca

Sus: Un atac dat asupra uneia din coloniile adversarului. Cu adevărat „Life is fragile"
Jos: Diferite tipuri de rachete, pentru diferite buzunare, dar pentru acelaşi scop



fără să te plictiseşti. Flexibil? Da, poţi să joci chiar şi de unul singur dacă eşti mai sperios, după cum poţi să joci în reţea dacă sărmanul computer nu mai poate duce greul.

Complex, flexibil, jucabilitos, arătos (nu era important, de-aia vă spun de-abia acum că arată chiar foarte bine), plăcut zgomotos şi.... Master of Orion-os. Nu? Ba... oarecum, da. Şi pentru că eu am cules articolul... Go!

74

Realizare şi interfaţă taman bune.

Îi lipseşte ceva-ceva adâncime jocului.

Hipnotic Interactive

August 1996, lună de cruntă confuzie în cadrul firmei 3D Realms. Mark Dochtermann şi Jim Dosé, programatori în cadrul proiectului numit „Pray" (joc pe care 3D Realms îl vrea un rival al Quake-ului, la fel cu Duke Nukem 3D a fost un rival al DOOM-ului), părăsesc compania şi, convinşi că sunt în stare să facă lucruri mai bune singuri de capul lor, fondează propria companie, „Hipnotic Interactive". Îi mai urmează scurt: Richard Gray, designer de niveluri pentru Duke Nukem 3D, Thomas Mustain, participant la Final DOOM şi Harry Miller, care s-a ocupat cu partea de afaceri a celor de la Durango, plus câţiva mai puţin importanţi.

Coproducători ai engine-ului pentru Pray, cei doi membri fondatori, şi-au propus iniţial să creeze propria tehnologie pentru jocurile pe care le aveau în vedere dar, obsevând că asta le-ar fi cerut cam mult timp, au intrat în cârdăşie cu tipii de la id Software, care au acceptat să le ofere licenţa pentru engine-ul de Quake. Şi tot aşa, din vorbă-n vorbă-n vorbă-n vorbă, vor băieţii să creeze primul add-on oficial de Quake, avându-i ca producători executivi pe id. Amândouă firmele erau fericite când, ca să fie tacâmul complet, sare şi Activision de după colţ, unde era tupilată şi cumpără drepturile de distribuţie pentru primul şi pentru al doilea add-on de Quake, ba chiar şi pentru următorul joc care va fi realizat de Hipnotic Interactive. Acesta se anunţă un 3D cu acţiune multă, structurat pe nivele şi bazat pe engine-ul mai sus amintit.

În partea cealaltă a scenei, preşedintele de la 3D Realms, George Broussard, are tot dreptul să fie debusolat. Tom Hall, designer şi producător la acelaşi Pray, îl urmează plin de seninătate pe John Romero (plecat de la id) la nou înfiinţata firmă a acestuia. Gerge Broussard tună şi fulgeră împotriva hipnoticilor, împărţindu-se între a le ura succes şi a le spune că fac o greşeală părăsind proiectul. Asta, bineînţeles, nu înainte de a asigura lumea întreagă că Pray-ul va merge la fel de sigur înainte şi că respectivii vor fi uşor înlocuiţi.

Indiferent de părerile lor personale, se pare că jucătorii nu au pierdut nimic, ba chiar au câştigat încă o firmă care munceşte pentru ei.

Închei aici, exprimându-mi acordul total cu Dochtermann: „Credem că Quake va lăsa aceeaşi moştenire ca şi DOOM, adică multe jocuri vor încerca să-l concureze, dar puţine se vor ridica la statura lui.

Complexul Lebăda

☆☆☆☆

Confort și relaxare



Ansamblul turistic-hotelier LEBĂDA este situat pe insula Pantelimon, la 10 km de centrul Bucureștiului, pe drumul național ce leagă Capitala de litoralul Mării Negre.

Amenajat într-un fost palat domnesc din secolul al XIII-lea, complexul renovat păstrează atmosfera de epocă într-o perfectă armonie cu construcțiile ulterioare.

B-dul Biruinței, nr. 3 Tel 624.30.10; 624.30.00 Fax 312.80.44

250 locuri de cazare • TV satelit • telefon internațional
schimb valutar • săli de conferințe, seminarii și recepții
teren de tenis • piscină acoperită • saună • biliard

Niște Joace Mici și Cul... de data asta de la John Romero

DANEGEROUS DAVE IN THE HAUNTED MANSION

Sunt furios! Și nu mai puneți mâna pe mine! Au întârziat revista de m-am plictisit și după ce mi-au lăsat afară „Hunter-Hunted-ul“ și încă alte 4 articole zbiară după JMC. Trebuie să fie în același stil. Mă doare-n vârfu' mâinii de stil: Am o bubă. Am să las „genialitatea-astrală“ și „ histrionismul“ să zbiere după un sens și o să-mi văd de treabă. Eh, dar să





Dave cel primejdios încărcânduși gun-ul cel shot

trecem la subiect. Pentru astăzi dragi efebi, un meniu cu iz pestilențial: The Dangereous Dave in the Hounted Mansion. Prin 1991 frații Carmack și John Romero aveau neliniști în utilizarea shootgun-ului. DAVE, cum este cunoscut de către bătrânii satului merge EGA, e cool și fără SB, de fapt nici nu știe ce-i aia, și dacă-l pui pe 286 merge la fel de cul ca pe un K5. Asta ca să nu mai primesc reclamații stupide. Și am tot privit cum purcede periculosul Dave în casă și cum înghite cuțite și flegme verzi de te lovește foamea pe măsură ce schimbi nivelele. Și știți, mi-am zis că e chiar kul. Ah, și e o băbuță, sau un băbuț, care aruncă furios cuțite, cu care dacă nu ești atent să sari de bucurie, schimbi priviri concupiscente. Te-ntretaie între ochi de se holbează Dave de parcă ar fi apărut GameOver-ul la timp. Să fiu mai concret: Puneți mâna pe el chiar dacă l-ați mai jucat, și dacă-l terminați și nu v-a plăcut faceți un referat cu bibliografia necesară anexată, treceți cu el pe la notariat îi puneți un timbru fiscal de 20000 lei, faceți o traducere legalizată, și-l copiați în 3 exemplare, îl puneți într-ul plic format A4 și-n drum spre poștă îl aruncați la primul coș de gunoi. De zis un JMC, v-am zis, de călcat pe „casca virtuală“ e posibil s-o fi făcut așa că.... pa!

ȘI LUAȚI MÂNA DE PE MINE.

Dave pățitu'

Steel Panthers II

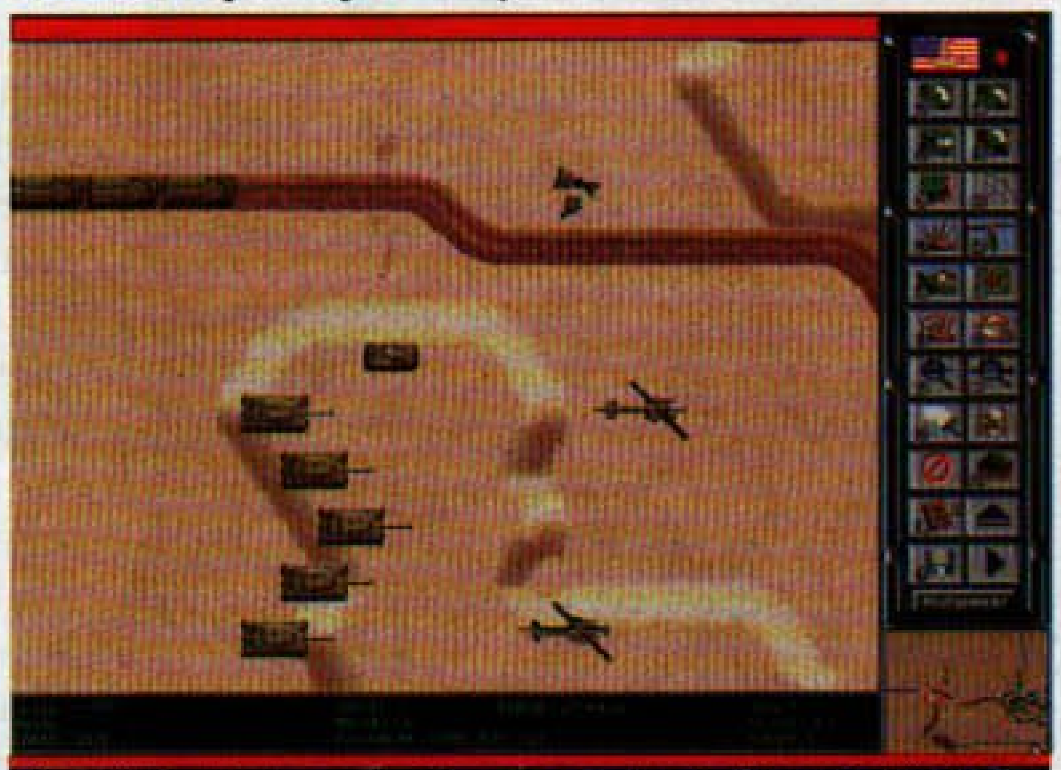
Să vă spun cinstit şi sincer, Steel Panthers I nu mi-a făcut, mie personal, o impresie prea bună la momentul apariţiei. Se pare că odată cu trecerea timpului ne mai vine mintea la cap şi devenim din ce în ce mai deştepţi. Aşa că prima oară când am văzut la faţă Steel Panther II îmi şoptesc suav în barbă: „Ce-o mai fi şi chestia asta reeditată?". Însă trecerea timpului şi mai ales încercările făcute, m-au făcut să-mi revizuiesc părerea iniţială.

Ce este de fapt cu panterele astea de oţel? Se face că eşti mare conducător de oşti, cu carte de muncă începând din anii '50 înspre incoace. Vei avea parte de toate conflictele militare şi vei păşi (virtual) pe mai toate câmpurile de luptă până în viitorul apropiat (scenariile se termină la data de 31 decembrie 1999). Faza interesantă este că poţi lua parte la bătălii din fotoliul de conducător a 40 de naţiuni, fiecare cu armamentul caracteristic, pornind de la tancuri şi avioane până la camioane sau diferite tipuri de pistoale mitralieră. Şi reţineţi, toată enciclopedia existentă pe CD poate fi translatată în conflictele militare care le vei avea (bineânţeles ţinând cont de anul în care se întâmplă toate acestea). Exemplul cel mai concludent în această privinţă este evoluţia armelor portabile anti-tanc, de la bazooka anilor '50 la armele inteligente ale anilor '99.

Dacă diversitatea armamentului nu vă surprinde, mai pot aduce un argument forte spunându-vă că poţi alege din 55 de scenarii predefinite (marea majoritate sunt făcute suficient de bine), sau ai de străbătut 6 campanii care, personal, mi-au adus mari satisfacţii (sunt campanii de la Înălţimile Golan până la Furtună în Deşert şi chiar presupusele conflicte între China, Taiwan şi Statele Unite).

Şi totuşi cei de la SSI aduc o noutate esenţială în jocurile de strategie militară: poţi da ordine separat fiecărei unităţi sau poţi da ordine unui pluton. Acest lucru este foarte util în perioadele jocului când trebuie să-ţi deplasezi forţele armate la oarecare distanţă. În plus, un rol foarte important revine comandanţilor de pluton sau celor de la Cartierul General, care pot susţine moralul oamenilor şi influenţa, pozitiv sau negativ, chiar şansele de a lovi sau nu o ţintă (pentru cei ce nu au jucat SP I, în momentul tragerii apare un procent de probabilitate a lovirii ţintei).

Totuşi acest articol are menirea de a vă descrie ochilor ce poate jocul. Aşadar să facem o incursiune



Sus: 5 tănculeţe, se legănau, pe o dună africană şi fiindcă...
Jos: şi după ce am tras aşa, ca la vre-o sută de obuze, odată ne-am dat seama că nu se mai înţelegea mare lucru din peisaj

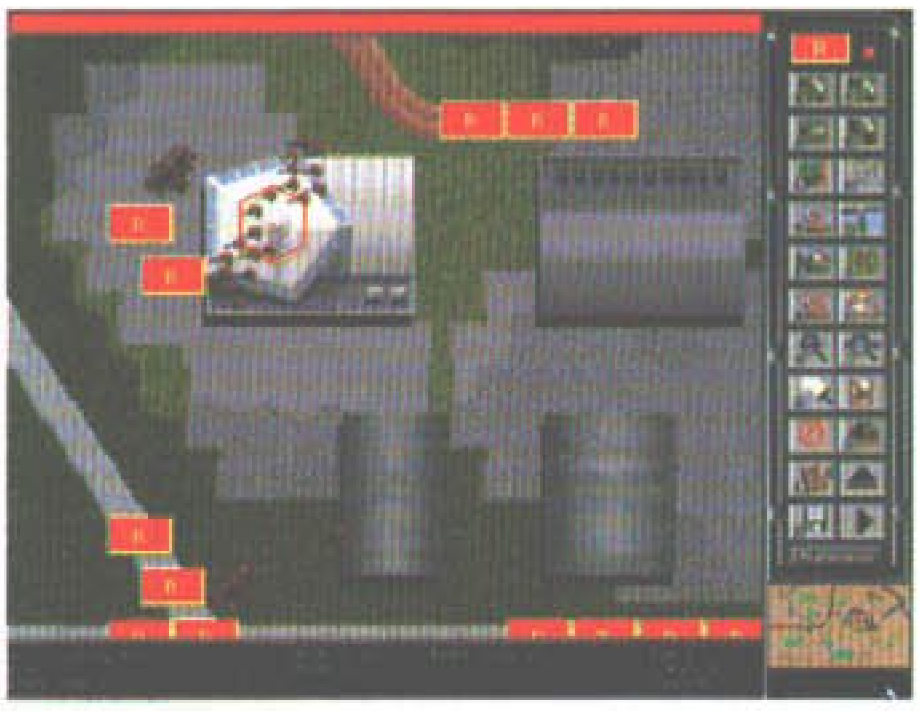


CATEGORIA: Strategie
PRODUCATOR: SSI
FORMAT: 1 cd

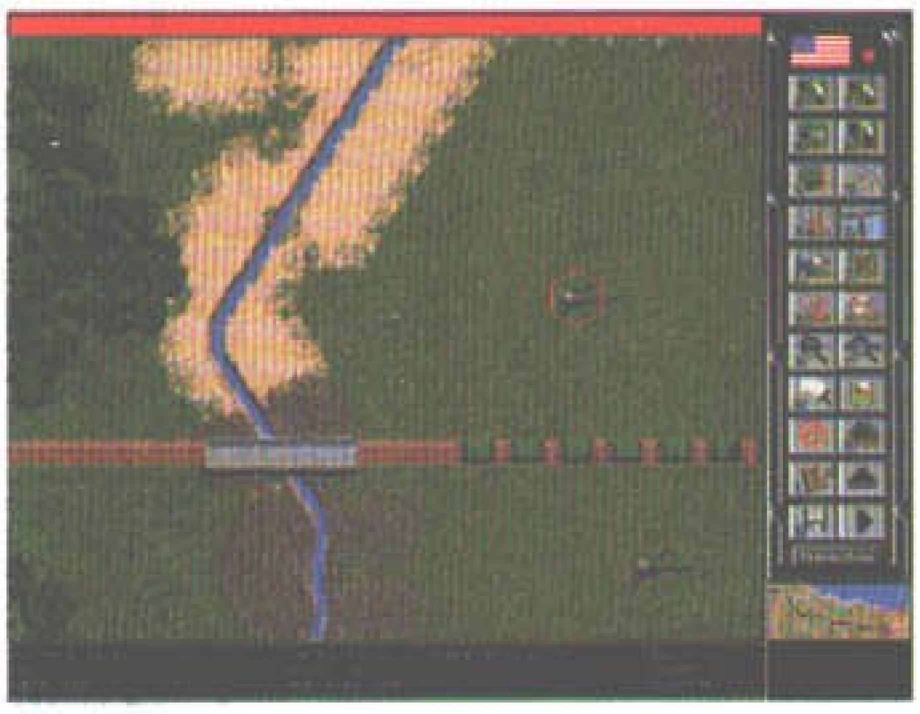
486/66
8MB
2x CD-ROM

RESURSE

486/120
16MB
Placa de sunet







„E tare, are idei bune, dar se simte nevoia unui AI mai performant. Sau, mai știi, oi fi eu prea bun...“

în meandrele lui. În primul rând este faza cu alesul țării (implicit armamaentul caracteristic), a oponentului, zonei, etc. Odată ajunși în teritoriu o să fim un pic derutați de toată înghesuiala de acolo. Există câteva lucruri importante de știut, iar restul este fundal (sau poveste, cum preferați). Iportant este că există cote de altitudine și cum bine se cunoaște cei ce stau sus văd mai departe sau, după necesități, trag mai departe.

O altă trebă bună este că te poți folosi de teren la maximum, adică poți ajunge în spatele liniilor dușmane fără să tragi un singur foc, dacă relieful o permite (există și bătălii în câmp deschis unde n-ai cum s-o dai „cotită“). Tot la capitolulul „lucruri bune“ putem încadra și vizibilitate care variază și poate lucra pentru tine sau împotriva ta.

Un lucru interesant este cum înveți să folosești oamenii. Ei se pot dovedi obstacole greu de trecut dacă sunt puși în locuri bine alese, precum clădirile, pădurile dese, tranșeele, ori alte d-astea.

În unele condiții s-ar putea să beneficiezi de acoperire aeriană. Ce înseamnă asta? Poți chema în ajutor avioane specifice atacurilor la sol de tipul A-10 sau F-4. Aceste lovituri se execută la fel ca cele de „indirect fire“, cu diferența că trebuie să desemnezi un traiect de zbor pentru escadrile.

Am menționat mai sus „indirect fire“. Acest lucru înseamnă de fapt acțiunea armelor cu tirul curb. După cum știi (dacă nu, o aflii acum) în terenul denivelat există o așa numită „superioritate a armelor cu tirul curb asupra celor cu tirul drept“. Mai pe romămește este vorba despre tirul mortierelor (aruncătoarelor, etc..) care pot trage peste un deal (obstacol, etc.) fără să apara în raza de tragere a unui tanc (tir drept). Simplu, nu-i așa?

Ce mai este interesant? Păi de exemplu ai posibilitatea să tragi cu muniție fumigenă, adică să faci să apară fum fără foc, acolo unde este nevoie. Asta va trebui să-o folosești foarte des, dar cu băgare de seamă pentru că fumul îl va împiedica pe adversar să te vadă, dar în același timp vei fi și tu în imposibilitatea să tragi. Oricum, se pot face multe la adăpostul fumului! Încă o chestie tare este existența arucătoarelor de flăcări (spre deliciul audienței). Pentru informarea voastră, inginerii sunt purtătorii acestor arme teribile, ce pot fi folosite pentru a scoate din cotloanele clădirilor soldații dușmani.

Adițional la aceste minunate minuni ale jocului, mai există și posibilitatea fixării de way-point-uri, sau plasarea de mine și „dinți de dragon“ (cunoscuți și sub numele de arici de beton și oțel), sau altele și altele ce vă las pe voi să le descoperiți.

Având în vedere că jocul s-a bucurat de un mare succes, producătorii au scos imediat pe piață și un „Campain Disk“, care adaugă încă 30 de scenarii și 3 campanii jocului propriu-zis.

Spre încheiere vă sugerez să lăsați politica și balivernele de-o parte și să fiți voi primii în NATO... sau în locul lui Sadam... sau al lui Elțân... sau unde vă va duce preșul imaginației, căci cei de la SSI nu au limite!

Sus: jocul e mai complex decât Panzer General. Dacă PG e „macro“, SP2 e „micro“. Nu?
Jos: și cand chinezii se-ntâlniră cu taiwanezii, odată încinseră o partidă de table la botul tancului. Acum, pe bune, nu joacă table. Șah.



85

Un pas înainte față de primul SP.

Îl bat încă destul de ușor.

Star Control 3

- Daktaklakpak 58859... Daktaklakpak. Warning the power of 8859 is warning... Daktaklakpak. Wghmp looks 24388 of Daktaklakpak... Inverson 711455389 torque... Daktaklakpak... - Ia mai du-te dracu'! Pheeew, uite-aşa îmi toacă dom'le nervul de mai bine de patru ore, da' şi eu nu mă las deloc, ori curăţ galaxia de minunile-astea de clone din teflon, ori...

Într-una din scrisorile sale, Xeal îmi propunea să scriu, printre alte jocuri şi de SC3. Mă lovise drept în pipotă, eu fiind un măreţ fan al sc-ului. De mult mă tot chinui să-l bag la „remember" sau mai nou la JMC-uri, dar au tot fost altele. La vremea aceea (când cu scrisoarea) nu ştiam de SC3 decât că va fi scos de Legend, publicat de Accolade (cum era de aşteptat) şi ceva chestiuni de genul „pentru alieni s-au făcut nişte marionete" sau că nu va mai fi făcu de cei doi nobili turbaţi. Pentru cei care nu ştiu care-i treaba cu seria StarCon-urilor fac nişte precizări:

La început a fost cuvântul...

Start Control este o combinaţie de Quest, Advnture, Strategie şi Arcade. O poveste mare şi frumoasă. Te baţi, alergi, explorezi, faci şi desfaci alianţe, comercializezi şi aterizezi, minezi, decolezi, inventezi şi te distrezi de milioane. V-aţi lămurit? Faceţi rost de el. Care din „el"? SC 2. Star Control 2 rămâne în top. Eh, uite cum v-am tăiat macaroana... trebuia întâi să vă spui de ăsta.

După aia, potopul...

Presupun că l-aţi jucat destui ca să nu dau în antropologie căutând prin disketele de 1.2 arhivele Mycon-ilor. Aşadar, ce era frumos pe-atunci şi nu mai e acum: v-aduceţi aminte cum culegeam minerale pe planetele cu temperaturi mari şi climă trăznitoare? Cum plecam cu modulul ala mic? Nu mai e. Dar cum ne chinuiam să nimerim o planetă, să-i intrăm pe orbită, să-i reglăm PH-ul? Nu mai e nici asta. Da de ăia la care le vindeam minereurile şi broscuţele alea impuşcate şi le spuneam că sunt MDP-ei? (Mehmezi de pădure). Nu i-am mai văzut. Ştiam io de ce le dau Mehmezi...Haa şi toate rasele alea de erau împotriva ta, UrQuan-ul şi gaşca, acum sunt de-ai tăi. Ce bine că îi ai la mână. Adică, după o nenorocire cu timpul şi spaţiul jocului trecut, din cauza exploziei lu' „Samatra Fox" , nava aia periculoasă, toţi s-au trezit in alt timp, şi alte belele.Numai tu, marele human, poţi să te mişti de la o planetă la alta, şi să le colonizezi cu cine crezi



Sistemul de luptă a fost modificat ca aspect. Mele-ul este acum 3D şi arată chiar binişor. În plus implică şi o bucată mică de strategie (planetele te atrag, de exemplu).

Ştii ce? Dumneata trebe' că mă crezi prost de-mi dai atâtea lămuriri. Lasă-mă dom'le-n pace că mă descurc foarte bine şi singur.



CATEGORIA:	Strategie
PRODUCATOR:	Accolade
FORMAT:	1 cd

486/66
8MB
2x CD-ROM

RESURSE

486/120
16MB
Placa de sunet





Sus: arată ca o planșă din laboratorul de geografie dar nu e deloc același lucru
Stânga: ați fost aleși pentru următoarea luptă, așa că hai repede, la mele cu voi. Și atenție că e 3D.

nou univers, mai e o alianță și pe lângă ea, mai sunt niște alte rase, una mai delicioasă decât alta. Bătălia se dă după vechea metodă îmbunătățită, Melee mai 3De. (Ăsta-i un arcade simpatic). Singura îmbunătățire considerabilă, dusă până la excelent, este speach-ul. CD-ul ne-a adus un morman de replici fanteziste, voci demente și idei cretine, alienii având un umor fantastic, și niște bâlbe de te doare mintea.

„Daklakplak... Daktlak... Daktakplakfak... Da? Bineee..."

Dacă vă ingrijorați c-ați scăpat de „probe"-le alea de se țineau după tine, vă informez că aici, în noile dimensiuni, sunt unlele și mai stresante, de care, dacă nu te ocupi la timp... fac pui dom'le, e scandalos! Ce să vă mai spun, mi-a plăcut. Verdictul meu este mai puțin entuziast, numai dacă mă gândesc la faptul că ste o a treia parte... un fel de MortalKombat3, deja îmi ia din scor. Însă sunt foarte fericit, că i-am auzit cu speach pe vechii mei „amici", chiar dacă pentru asta, nu mai scriu de SC2. Mi-ai distrus o legendă, cu prețul unor hohote de râs... StarControl rămâne însă un gen aparte, o combinație extrem de reușită de stil-uri, un joc ce are în ciuda timpurilor feeling. Îl recomand cu toată încrederea, ca din partea unui bătrân înțelept, meditator vestit, filosof ancestral în timpurile moderne și StarConiene, un geniu al tuturor naturilor și... O FI VORBA DESPRE MINE?



81

Speech și realizare extraordinară. Poveste bună, vise plăcute.

NU E VORBA DESPRE MINE!!!

Post Scriptum: De pus separat

Acum nu mă înjurați la scor. Am încercat să iau mai mult în considerație jocul ca atare, fară să țin prea mult seama de vechile rude. SUNT INCORUPTIBIL, îmi place mie să glumesc din când în când. Așadar, grafic, cu tot CD-ul în spate, și faptul că au creat fiecare alien în „carne și oase" (adică un fel de plastic și sârmă ghimpată - metaforă) nu pot spune că e mai mult decât o mânjeală, praf în ochi și la sub-braț. Alienii au câteva mișcări, pe care le repetă, și doar stau în fata unui monitor, așa „ON SCREEN" și mai dau ochiul peste cap. Click-ul mouse-ului a luat mult din jucabilitatea pe care o preconizam. Se compensează cu mărimea hărții. Mele a devenit multiplayer. În general, se simte lipsa cretorilor inițiali. Nu mă miră însă să aud că este considerat ca sequell-ul anului(trecut). Și chiar CD-cover la PC—Gamer USA. Voi credeți pe cine vreți. Asta mai aveam să vă zic. E bine să aflu că la unele jocuri ne potrivim la scor cu cei consacrați de „dincolo" însă și când dau un scor diferit mă bucur. Uneori le mai dau lor dreptate, alteori mie, c-așa-i în ping-pong! De cele mai multe ori, aflăm de scoruri după ce apare GO-ul. Jocul e dus, doar de poveste, de trecut, și de speach. O realizare și o interfață mai bună, ar fi făcut din SC3 o capodoperă. Păcat!

Slamtilt

„-Traiane! Treci diseară pe la mine cu o sticlă din nectarul zeilor, face și nevastă-mea niște bucate și te dovedesc la un PINBALL...
-În regulă, Decebal!"

Un joc căruia nu i se mai cunosc rădăcinile și despre care, dacă ar fi avut o pagină în plus, poate că ar fi scris și Herodot

A *fost odată ca niciodată, că de n-ar fi...* stereotipul binecunoscut basmelor se potrivește ca o mănușă genului de jocuri la care mă voi referi acum: PINBALL-ul. Acest tip de jocuri (la început în varianta mecanică și abia apoi electronică) este deschizătorul de drum pentru masa imensă de jocuri care aveau să apară nu peste mult timp. Cine ar fi crezut că de la joculețul amărât la care loveai fară pic de compasiune o biluță mică de metal ce sărea buimăcită dintr-o parte în cealaltă a mesei se va ajunge (luna aceasta) la o minunăție gen MDK? Oricine ar fi afirmat așa ceva la vremea vremii ar fi fost probabil ars pe rug pentru erezie.

În varianta computerizată am avut ocazia să încerc nenumărate variante mai mult sau mai puțin fidele originalului, mai mult sau mai puțin 3D, însă din punctul meu de vedere pot spune că nu am găsit un PINBALL care să-mi placă, până acum... Iată însă că a venit și ziua când dau din întîmplare peste SLAM TILT, „Eh! Altă încercare anemică" mi-am spus sincronizând vocalul cu un gest princiar de profundă lehamite, realitatea însă avea să mă trădeze amarnic. Nici nu lansez bine în execuție progrămelul și mă „lovește" o prezentare de joc de la care mulți producători puteau lua notițe consistente, „Și?! Las' că am mai văzut noi d'astea" punctez cu jumatate de gură simțind deja gustul amar al greșelii și văzând cum mi se năruie toate standardele de bine și rau în materie de jocuri.

Deși am sperat din tot sufletul ca SLAM TILT să mă dezamăgească, în final am fost nevoit să recunosc învins superioritatea netă (să nu spun tocmai perfecțiune) a jocului în cauză asupra „plebei" formate de restul jocurilor de gen.

SLAM TILT nu te lasă să respiri de două ori și-ți ia ochiul cu o grafică adevărată, *de la soare te puteai uita, dar la ea ba,* încă din meniul principal în care, cu un gest relaxat, alegi una dintre cele patru mese de joc disponibile (**Mean Machines, The Pirate, Ace Of Space, Night Of The Demon**). Nu trebuie să te gândești prea mult ce masă să alegi: toate sînt bestiale, atât grafica (chiar dacă nu e 3D) cât mai ales muzica și efectele speciale. Acestea din urmă diferă major de la o masă la alta adăugând un punct prețios la *feeling*-ul aparte al fiecăreia. Mișcarea bilei este cât se poate de realistă (deși pe Pentium parcă merge o idee și trei sutimi mai repede decât normal) iar mesele de joc se remarcă atât prin calitatea compoziției graficii cât si prin complexitatea bine dozata a obiectelor fixe de pe acestea. De menționat și modul bine gândit în care se mixează diferitele teme muzicale și efecte sonore în funcție de anumite evenimente de pe masa.

În concluzie numai de bine despre SLAM TILT însă (vai!) sistemul de operare sub care lucrează (WIN'95 of course) exagerează „pe sub mână" resursele necesare rulării acestuia. L-am incercat pe P133 și a mers fără probleme sesizabile însă cine știe ce „blestemăție" se întâmplă pe 486 cu 8 sau 4 Mo RAM (You never know). În concluzie menționez că jocul nu lasă loc prea multor comentarii, unora probabil le va place iar altora nu, așa că puneți mâna și incercați-l, dacă nu o să vă placă (genul) cel puțin îl veți aprecia... am zis!





Sus: Tipii de la Liquid Design se vede că au ceva în cap numai dacă te uiți la logo-ul pe care și l-au ales.

Stânga: Una din mesel SLAM TILT-ului. Și nici măcar nu este cea mai tare. Dacă ascultați cu atenție poate auziți melodia, că merită.

92

Realizare și feeling te la foarte țapene în sus.

Ăăă... Win 95? Ăăă... Pentium? Aha!

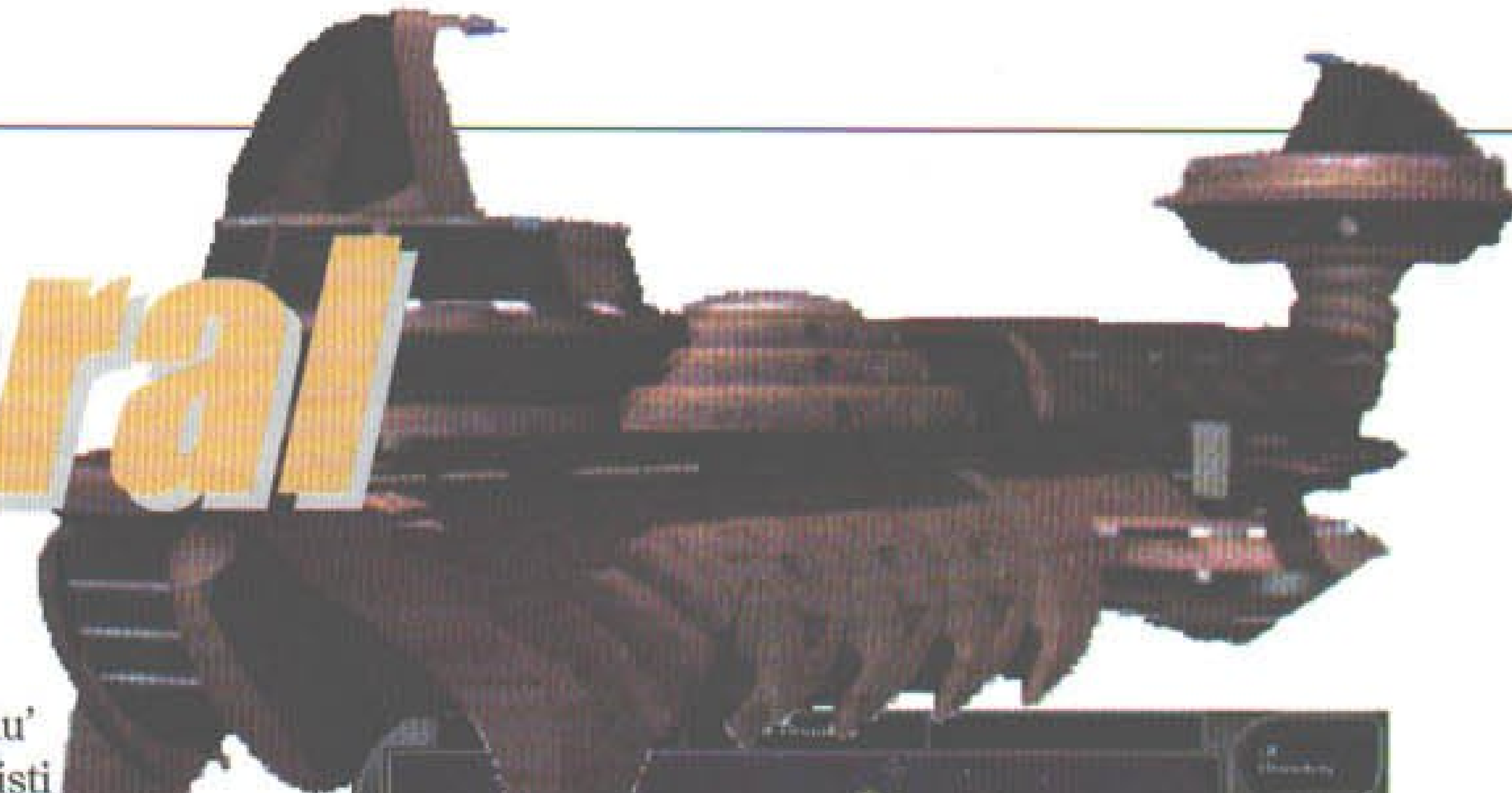
CATEGORIA: Pinball
PRODUCATOR: Liquid Design
FORMAT: 1 cd

WIN95
486/100
8MB
2x CD-ROM

RESURSE

Pentium/120
16MB
Placa de sunet

Star General



Deschidem articolul de azi (azi-ul vostru, bineînțeles) cu următoarele întrebări, pentru un total de 50 de puncte:
- cui i-a plăcut Panzer General? (15 puncte)
- cine își amintește de Alied General? (15 puncte)
- cine a jucat Fantasy General? (20 puncte)
Regulile sunt următoarele: dacă ai între 0-15 puncte, du-te și te joacă cu... ce vrei tu, în nisip; dacă ai între 16-35 puncte, ar trebui să citești toată colecția G.O., iar dacă ai acumulat toate cele 50 de puncte puse în joc, meriți să citești în continuare.

Subiectul tratat este Generalu' Stelaru', realizat tot de SSI-iști și tot în genul generalilor precedenți. Adică, vreau să spun, că veți folosi același mod de lucru și aceeași interfață grafică ca și până acum.

Care este problema cu acest joc? Nimic mai simplu. După ce-ai condus și terminat războiul mondial numărul 2 și după ce te-ai luptat fantastic cu fantasticii, nu a mai rămas decât să cucerești nemărginitul cosmos, evident caftindu-te cu tot felul de brotaci spațiali (adică glorioasa flotă plus încă șase rase, care mai ciudate, care mai dubioase).

Jocuțul este constituit dintr-o înșiruire de scenarii, în fiecare înfruntându-se câte două rase. Campaniile sunt minunate și sublime, dar (vorba lu' Caragiale) lipsesc cu desăvârșire. Da, stimabililor, SSI-știi au renunțat de această dată la mult gustatele campanii. Ca să nu fim chiar dezamăgiți au introdus un foarte bun editor de scenarii, de unde poți să creezi tot ce-ți dorești. Ăăă... în domeniul cuceririlor spațiale.

O să trecem repede peste partea organizatorică și de look a începutului, intrând direct într-un oarecare scenariu, pentru a vedea cu ce avem de-a face.

Așadar misiunea ta este construită pe două părți distincte: ture spațiale și ture terestre. Faza este în felul următor: turele spațiale sunt, cum am spune, „grosso modo", pe când turele terestre sunt incluse în cele spațiale. Ăăă... adică un tur spațial este compus dintr-un număr fix și bine definit de ture terestre (se stabilește la început). După cum le este și numele, în spațiu vei juca pe ture spațiale iar pe planete vei avea parte de ture terestre (mai bine spus ture planetare!). Și ca să fie din ce în ce mai clar (căci dacă ai priceput mecanismul de joc, poți spune că ai terminat de jucat, restul fiind doar detalii), în cazul când ataci o planetă o să treci la jocul pe ture planetare; și după X ture planetare (unde X este numărul de ture planetare conținute într-un tur spațial) vei fi expulzat în spațiu, unde mai muți ce a mai rămas sau pur și simplu termini turul; și turul spațial următor se va transforma în tur planetar și după încă X ture planetare se repetă chestia cu aruncarea în spațiu și... Sper că am reușit să vă fac să citiți de câteva ori până aici!

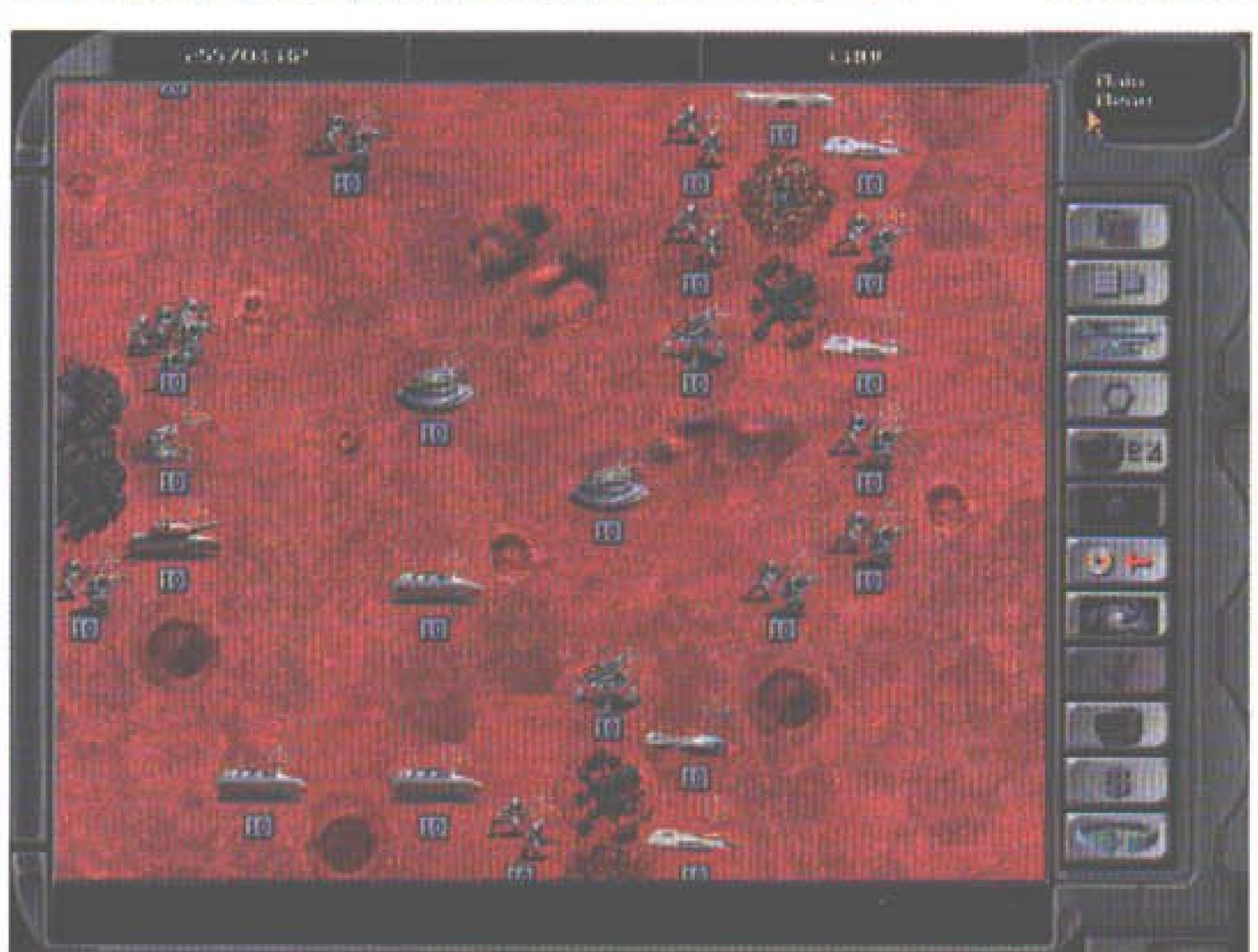


„The rebels are unprepared for our atack. Signal Vice Admiral (...) to launch his (...) squadrons imediately". Ha? Sorry, wrong game.

Ce mai ai de făcut? Păi, să ne referim la turele spațiale. Pentru început ai nevoie de un doc spațial. După ce l-ai construit poți trece la formarea flotei de atac. Ai de ales între o grămadă de nave și năvuțe, dar un lucru este clar: mai bine faci un battleship decât două crucișătoare sau patru distrugătoare. Mai există și navetele de recunoaștere cu care poți explora întinderile presărate cu rifturi, găuri negre, asteroizi, furtuni ionice, etcetera. Și mai există navele comerciale care vor folosi la mărirea averii tale.

Ce avem de făcut pe planete? Prima dată te vei uita pe hartă și vei observa niște orașe (desenate puțin sugestiv) și unele cercuri sau romburi negre cu modele diferit colorate care ar fi bine să știi că sunt zone de aterizare. Cum scopul jocului este unul războinic va trebui să faci un complex militar pentru a produce cât mai repede puținele instrumente de război care le ai la dispoziție, formate din câteva mașinuțe, oameni, oleacă de avioane (numite skimmere) și cam atât. Ah, era să uit! Fiecare rasă posedă o unică și personală unitate combatantă (AWAC, câmp de mine, ingineri, arme biologice și alte bazaconii) care nu face decât să amplifice sărăcia opțiunilor de război. Am fost foarte dezamăgit să constat că

Invazie la sol în sistemul SOl. Ah, uite-un sol de pace și-o rachetă sol-sol. Toate astea-n cheia sol.



CATEGORIA: Strategie
PRODUCATOR: SSI
FORMAT: 1 cd

486/66
16MB
2x CD-ROM

RESURSE

Pentium/90
Placa de sunet



Bătălia de la Sigwen Nuka, Sectorul 36G-11-34 bis, în anul 5435, standardul 2, ziua 243, atacul final. Ok?

de la grămada de unități cu care am fost obișnuiți până acum, acum avem așa puține și nici măcar acestea cu caracteristici mai cuprinzătoare.

Oricum pentru a putea obține un complex militar, trebuie să construiești o fabrică, un bio-hau-hau, o mină și o uzină electrică. După ce ai făcut toate acestea vei fii capabil să încropești o armată.

Ce facem cu armata? Este clar ca bună-ziua că vom chema transportoarele de pe orbită să o încarce. Și după ce a fort introdusă în cală, vor porni curajoși la cucerirea altor teritorii, bla, bla, bla...

Singura lucru interesant care îl avem la dispoziție când atacăm o planetă este acela că în cazul când avem un battleship pe orbită putem să „plouăm" cu bombe cu neutroniu în capul celor de jos, dar numai în primul tur de război. De altfel bombele costă cam multișor, așa că vor folosite cu zgârcenie.

Ca un ultim aspect important pentru articolul nostru, este faptul că jocul posedă o înșiruire unică de melodii pentru toată durata lui. N-am ce reproșa muzicii respective (este chiar interesantă) dar după juma' de oră de cântat devine absolut obsedantă și sâcâitoare, prin urmare eu m-am jucat cu boxele închise. Poate voi puteți s-o ascultați. Merită să-ncercati! Și spor la joc!





Păi ce credeți, că în viitor nu există bilanțuri, contabilități, bani, CEC-uri și bănci? Măi băieți...

80

Varietate (mai ales în spațiu). Muzică bunuță. Designul navelor e chiar ok.	Se trage mult pe aceeași idee. Interfață slabă. Puține unități terestre.

NEWS

id Software și ION Storm

Eidos au devenit, pentru o lungă perioadă de timp distribuitorii proaspăt-numitei firme a lui John Romero, ION Storm. Se mai știe că următoarele două jocuri ale lui Romero vor folosi engine-ul de Quake și că atenția lui se îndreaptă către un joc în genul seriei de RPG-uri japoneze „Final Fantasies". În plus, Shawn Green, programator și Mike Wilson, bussines guy-ul de la id Software s-au transferat la ION Storm.

Și, cum o nenorocire nu vine niciodată singură, Crack Dot Com a fost spart pentru a doua oară în paguba id-ului, hacker-ul respectiv reușind să fure codul de la Quake și sursa de la jocul de strategie pe care id îl are în proiect, Golgotha. Până când FBI-ul rezolvă treaba, id și-a îndreptat eforturile către următorul proiect, cu numele de cod Trinity.

Panzer General 2

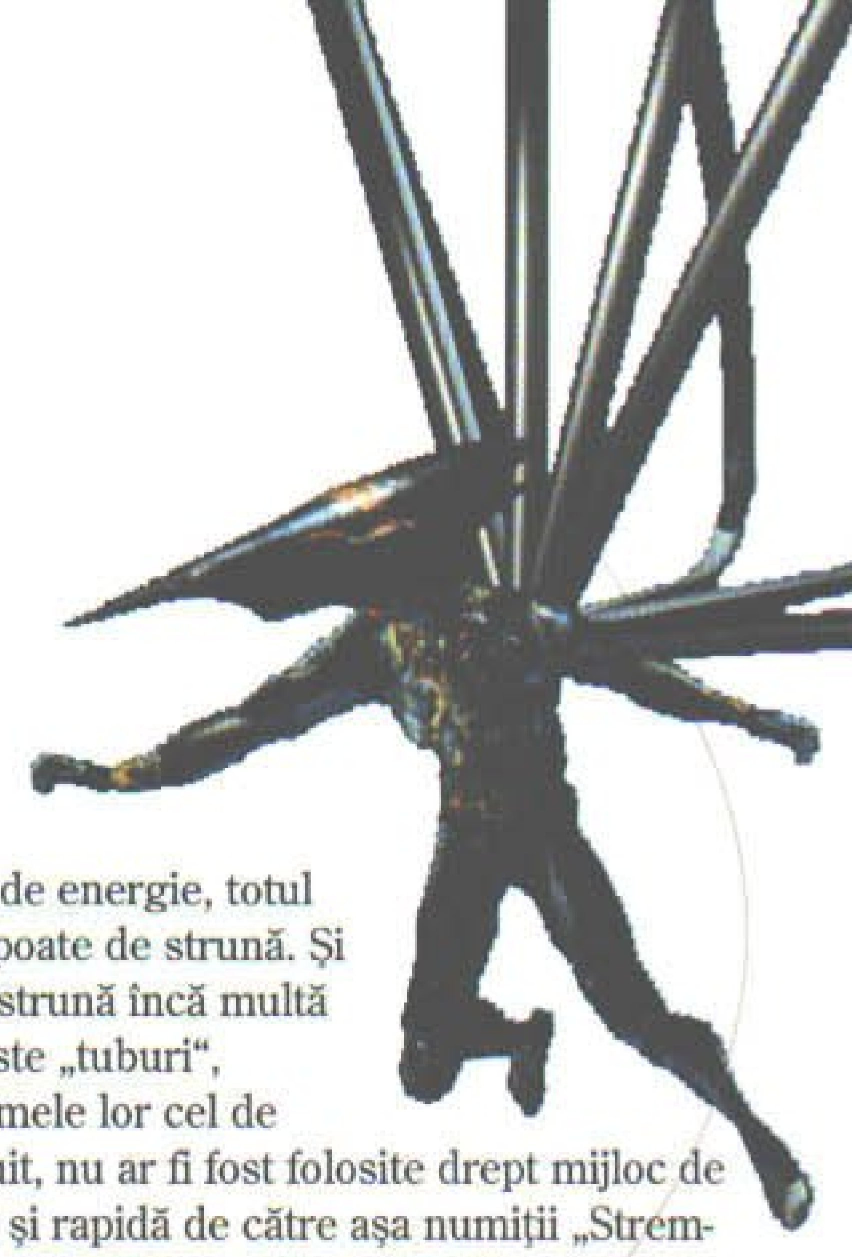
Iubitorii de panzer-e se pot bucura de continuarea binecunoscutului joc, ce va fi lansată anul acesta. Designul unităților va trece din 2D în 3D, iar perspectiva asupra câmpului de luptă va fi izometrică. Tipii responsabili pentru Panzer General 2, plănuiesc War Wind 2 și un joc asemănător cu UFO: Enemy Unknown

Panzer General 2

Ron Millar, designer principal la Starcraft, care a mai participat alături de Blizzard la Warcraft II, Diablo și Beyond The Dark Portal, părăsește proiectul și totodată compania, pentru a lucra la Drak Reign: The Future Of War, jocul de strategie în timp real, sub Windows 95, pe care Activision îl produce împreună cu Australis Microprograming. Aș numi această manevră „de la un Windows 95 la altul".

P.S. După aceea, același individ are de gând să facă împreună cu James Anhalt o firmă de consultanță în domeniul designului de jocuri pe computer, numită Redline Games. Cum o fi asta, nu știu.

MDK



Puţin doritori să dezvăluie secretul ce înconjoară titlul jocului, producătorii au lansat la apă denumiri trecând uşor de la haios la bizar: „Make Diana King", „Meteorite Destroys Kentucky" sau „Miner Discovers Kryptonium". O fi Murder Death Kill? N-o fi?

MDK, MDK, ce e aia MDK?

Ei, dar până când? ne-am întrebat cu o doză de enervare în glas. Ah, da, înţelegem... unul din cele mai aşteptate jocuri ale momentului, una din cele mai pitoreşti apariţii ale unui personaj, una din cele mai rele acţiuni, unul din cele mai frumoase amalgamuri de idei novatoare şi elemente clasice... mister, enigmă... înţelegem, dar până când? Măcar atunci când o să punem mâna pe joc o să aflăm? ne-am întrebat naivi şi cu ochii plinide o speranţă tâmpă.

Ei, aşi!

Am pus mâna pe joc. Scurt, la obiect, enervant de bestial, enervant de enervant. Ce e aşadar MDK?

Este, diincolo de misterul titlului şi în termeni „ştiinţifici", un 3rd person/1st person view, 3D shoot'em up. În termeni mai puţin pretenţioşi şi păsăreşti (pentru cei neavizaţi) este un joc în care îţi conduci personajul privindu-l de undeva din spate, în care, din când în când, ai ocazia să priveşti chiar prin ochii acestuia şi unde scopul principal este să treci peste ce-ţi stă în cale, indiferent care ar fi ea.

Banal, ziceţi? S-a mai făcut, spuneţi? Un soi de Crusader combinat cu DOOM, aţi rostit? Greşit! Până însă la a vă arăta de ce atât de greşit, lăsaţi-mă să vă plictisesc un pic cu povestea.

Deodată...

Descoperiră oamenii universului viitor nişte minuni de natură energetică, un soi de „tuburi" de energie pură hălăduind prin spaţiu. Peste un interval destul de scurt, Pământul are norocul să întâlnească o astfel de sursă nelimitată de energie, totul mergând cât se poate de strună. Şi poate ar fi mers strună încă multă vreme, dacă aceste „tuburi", „Streams" pe numele lor cel de pământeni atribuit, nu ar fi fost folosite drept mijloc de deplasare ieftină şi rapidă de către aşa numiţii „Strem-Raiders", tipi asemănători ca structură psihică, într-o prea mare măsură, cu vikingii secolelor X-XII, pentru a fi nişte fiinţe binevoitoare şi dornice de o convieţuire paşnică.

Aşadar, noii sosiţi extratereştri, au construit oraşe plasate pe platforme gigantice, ce se deplasează la suprafaţa Pământului, distrugând fără mare discernământ, fiinţe vii sau lucruri mai puţin vii.

Şi totuşi, tam-tam... pe o orbită în jurul Terrei se află în siguranţă Max, un câine puţin creat pe cale genetică, Dr. Fluke Hawkins, un geniu nebun ca toate geniile comerciale şi Kurt - tu - un nebun genial, ca toţi nebunii comerciali. Puţin încântaţi de prestaţia alienilor de dedesubt, cei trei hotărăsc să-i potolească pe aceştia. Păi, şi-au zis, hai să le-o coacem. Şi pentru că n-aveau cuptor cu microunde... te vor folosi pe tine.

Original

Ideea de bază din MDK, aceea care-l face atât de diferit faţă de alte jocuri 1st person de până acum, este faptul că lupta se duce într-un decor lipsit de obişnuitele camere, uşi, coridoare, ci într-un spaţiu imens. Există două moduri în care îţi poţi folosi arma/armele. Fie tragi „de la şold", ca să zic aşa, fie foloseşti modul „sniper". Modul „sniper" înseamnă că-ţi montezi arma pe faţă şi priveşti practic prin ţeavă. Următorul element care vine să ne tulbure, este capacitatea de zoom. Aşa... în cifre, zoom-ul „merge" până la X100. Asta înseamnă că poţi să ocheşti între ochii unui inamic aflat la 2km distanţă şi poţi să tragi mai aproape de stângul decât de dreptul, dacă aşa ai chef.

CATEGORIA: Actiune
PRODUCATOR: Shiny Ent.
FORMAT: 1 cd

Pentium/90
8MB
2x CD-ROM

RESURSE

Pentium/120
16MB
Placa de sunet



Kurt poate ghici oricui viitorul dacă se uită în chestia aia. Ba, îl poate chiar influenţa.



Chestia asta cu zoom-ul dă o senzaţie absolut bestială, aceea că poţi să dobori inamicii unul câte unul, fără ca măcar aceştia să-şi dea seama că eşti prin zonă. Asta cel puţin în prima fază.

Engine-ul folosit este bazat pe, de-acum clasicele şi indispensabilele - pentru un joc bun - poligoane cu texturi, iar mişcările personajelor se vede cât de colo că sunt lucrate pe principiul „omului împănat de senzori". Pe lângă arma de bază, găseşti în timpul jocului tot soiul de scule de doborât băieţi răi sau, după caz, tancuri, ziduri sau cazemate rele. La capitolul explozii, schije, fragmente rotindu-se prin aer, roţi sărind care-ncotro, carcase carbonizate, engine-ul se descurcă mai mult decât onorabil, efectul obţinut, acela de haos provocat cu bună ştiinţă, fiind foarte bine pus la punct.

Kurt eroul, singura speranţă a omenirii etc, etc, are în dotare, pentru a fi o şansă cât de cât reală, un set de mişcări ce includ, saltul cel de bază şi fuga cea şi mai de bază, precum şi o paraşută dubioasă ca aspect, dar care permite o planare lină şi uşor controlabilă, atunci când este nevoie. Sări, planezi, tragi, te-ascunzi, schimbi arma, tragi, înghiţi în sec, iei trei guri de apă, mergi, zoom-ezi, te minunezi...

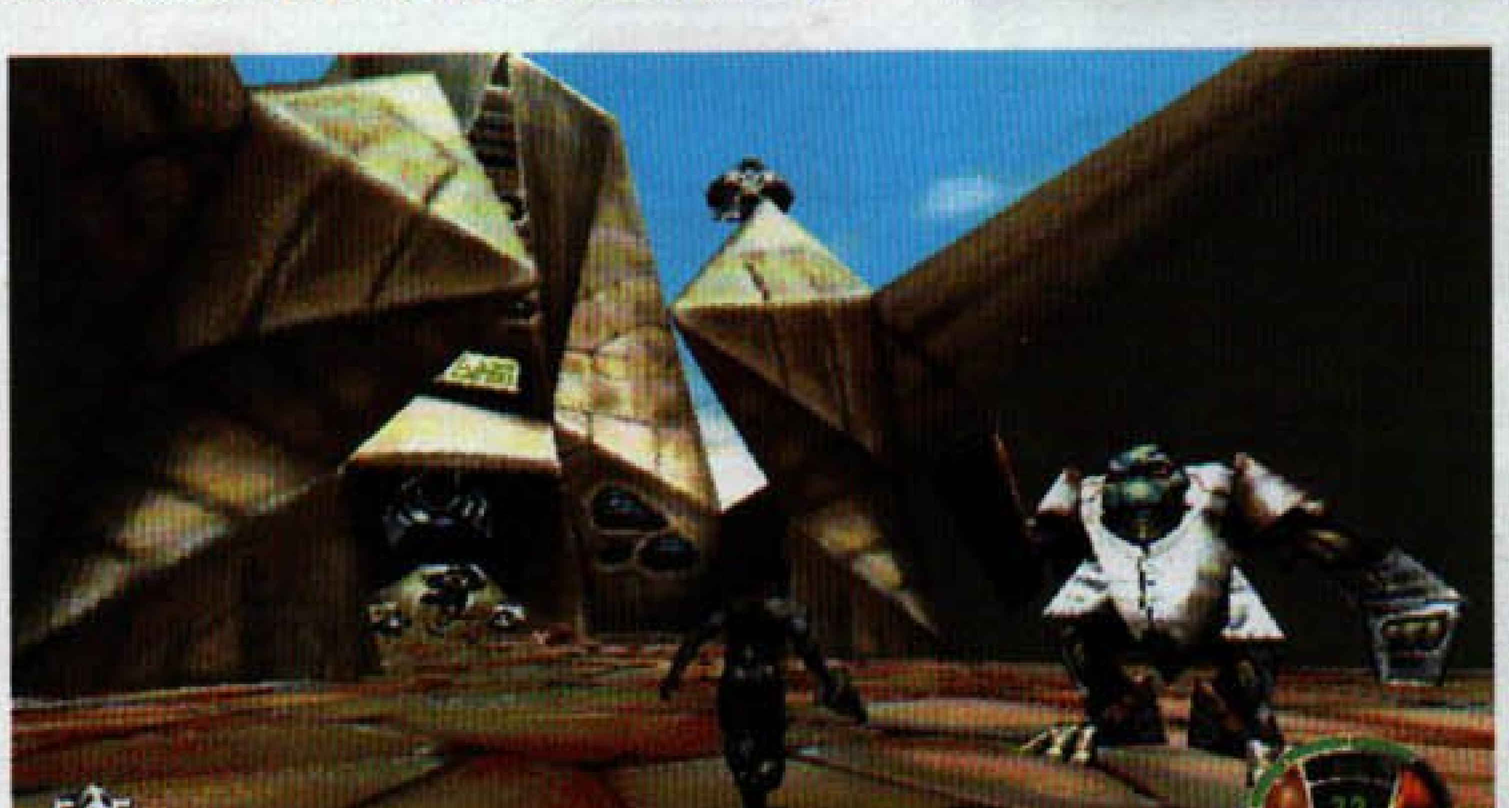
„Jocul? Absolut bestial. Nu-i dau sub 90 nici dacă mă luaţi la bătaie."

Şi nişte minte, vă rog

Fără nici urmă de îndoială MDK reuşeşte să îmbine şi să echilibreze cele

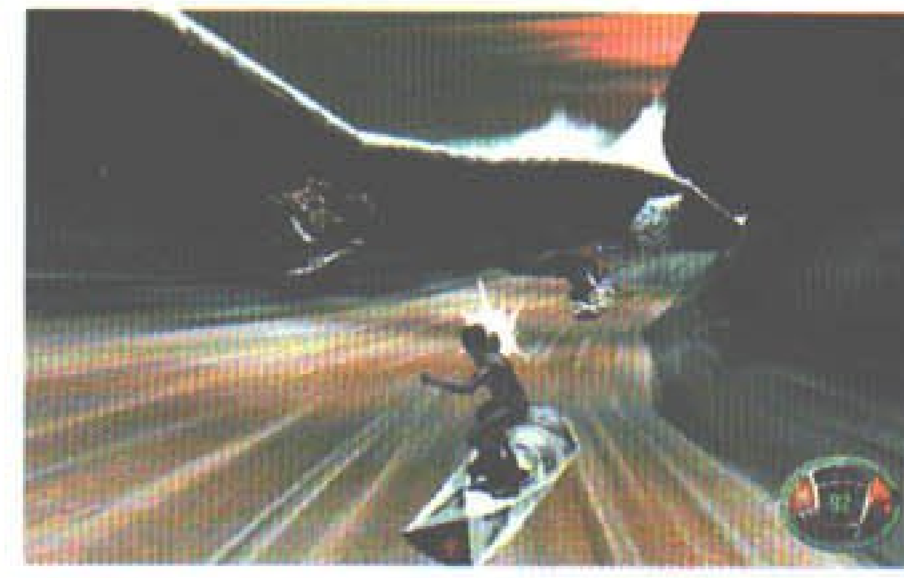
Sus, jos, stânga sau dreapta, oriunde ne-am uita aceeiaşi demenţă. Şi toată demenţa asta, absolut toată, într-un singur joc, MDK.















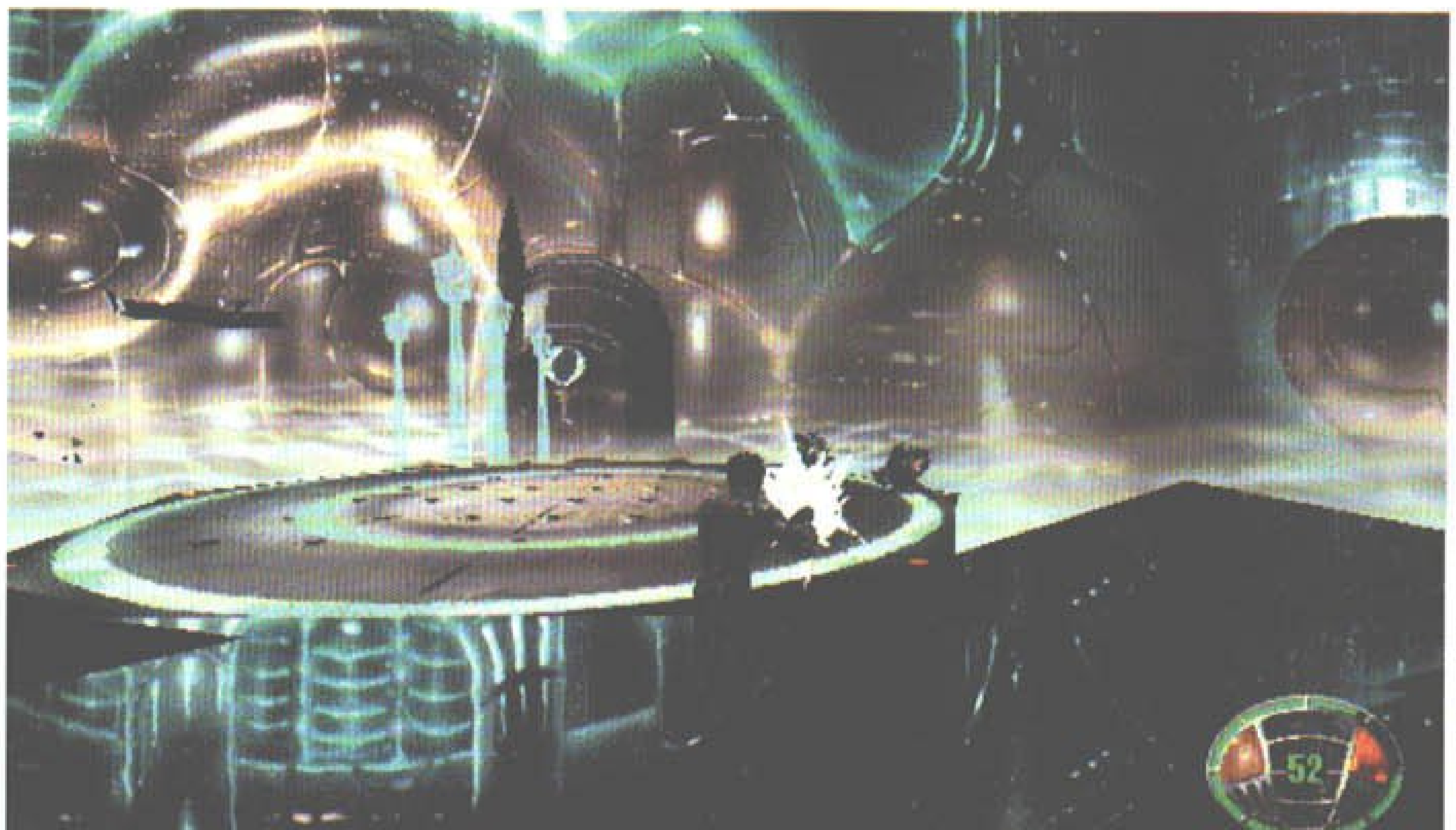
două aspecte atât de căutate la toate jocurile. Dinamismul, acțiunii și părticica de strategie, acel ceva care se află dincolo de vederea 3D și mișcarea rapidă a electronilor prin neuroni. Poți studia situația de departe, că doar de-aia poți să vezi culoarea ochilor unui inamic aflat la kilometri distanță. Există și un „air strike" pe care-l poți folosi unde crezi de cuviință. Există locuri vulnerabile și puncte cheie ale unei anumite scene de luptă. Degeaba omori inamici cu grămada dacă nu observi că trebuie să tragi în treaba aia de colo, care de fapt... și-uite-așa. Inamicii au, din ce-am văzut până acum, un AI destul de bine pus la punct, știu să se ferească ba chiar și să-și râdă de tine, atunci când se cred la adăpost.

Pe total, combinația dinamism-tactică este unul din punctele forte ale MDK-ului, dincolo de performanțele tehnice și de scenariul puțin desuet.

E greu să spui absolut sigur că un joc este fantastic. Dacă ești tu ăla anormal? Din ce-am văzut/jucat/auzit însă, MDK nu are mari șanse să scape de calificativul de „hit" și tare-mi pare bine. Pentru noi toți. Go.

Fantezie pe toate planurile, atât la design-ul interfeței, al monștrilor sau al misiunilor...

... cât și al peisajului în care are loc lupta. Sau, hai să-i spunem demență, e mai pe-aproape



GAME OVER

Cool

94

Extraordinar ca realizare, feeling și idee.

Nici nu știu dacă puteam cere mai puțin la capitolul System Requirements.

Krush Kill'N Destroy

Prima dată a venit Paul la mine și mi-a spus: „O să apară K.K.N.D.!". Zic: Ce-i aia cacaende?", „Krash, Kill 'n' Destroy, o strategie în timp real, care, cică o să dea cu capul de pereți o mulțime de producători".

Apoi a fost noaptea petrecută la redacție (nu c-ar fi prima), în care pe Andrei l-a furat somnul, iar pe mine Command & Conquer-ul; în care m-am întâlnit prima dată cu unchiu' „Krush".

Spre dimineață, apare Andrei în pragul ușii, cu niște ochi roșii și cu o siluetă de zombie, de s-ar fi putut ascunde cu ușurință în cireș și spune: „Ce joci acolo?", „Norton Commander, zic, vrei și tu?", „Lasă bancurile tâmpite! Ce director e ăla?", „KKND la botezat tata lui, să-ți zic pe litere?", „Litere ești tu! Tu știi ce-i aia? E install-ul de la K.K.N.D.! Hai să-l vedem!".

Și uite așa, eu dând din „maus" și Andrei dând din gură, am făcut noi cunoștință cu K.K.N.D...

CATEGORIA:	Strategie
PRODUCATOR:	Melbourne
FORMAT:	1 cd

486/100
8MB
2x CD-ROM
RESURSE
Pentium/120
16MB
Placa de sunet

E vorba de un joc gen „Command & Conquer", adică în care trebuie să construiești clădiri care să-ți ofere diferite tipuri de unități spre producere, unități folosite pentru liniștirea definitivă a adversarului, care încearcă să facă și el același lucru. Mă opresc aici pentru că majoritatea voastră cunoașteți C&C-ul cel puțin la fel de bine ca mine.



Grafica nu are multe puncte slabe, baaaa... e chiar foarte bună, chiar dacă e cam statică.

Într-un viitor apropiat, după un sever cataclism nuclear care a ucis mai bine de câteva miliarde de oameni, restul a reușit să supraviețuiască alegând două căi.

O mică parte din oameni s-a refugiat în adăposturi subterane, dispunând de mari rezerve de hrană și apă. O altă mică parte a reușit să se adapteze condițiilor dificile de la suprafață, mutațiilor îngrozitoare cauzate radiației, animalelor și florei teribil transformate de puterea scăpată de sub control a nanotehnologiei. Cei mai slabi au murit, iar cei mai puternici au construit o societate bazată pe un inflexibil Cod al Războinicului. Încet, încet au reușit să îmblânzească o parte din animalele mutante din jurul lor și să redescopere unele din vechile tehnologii.

Totul a evoluat sub un oarecare echilibru până când locuitorii adăposturilor au dorit să redevină stăpânii unici ai planetei. Forțați de epuizarea resurselor au revenit la suprafață și uzând de toate mijloacele tehnice pe care le-au salvat de cataclism au pornit un război necruțător împotriva celor de aici. S-au autointitulat „Supraviețuitori" iar ceilalți s-au numit „Evolați", prescurtare a termenului de „mutant". Opunându-le un straniu melanj de tehnologie și monștri mutanți, „Muții" au dovedit în scurt timp că au sorți egali de izbândă în lupta pentru supremație.



Resping atacul, upgradez clădirea și abia apoi...

Cam așa sună scenariul jocului. Să vedem acum ce oferă jocul în sine.

Pornești misiunea dispunând de un Clan Hall (presupunând că alegi tabăra „Muților"), clădirea „de bază" care îți permite, la început, să produci vreo câteva tipuri de infanteriști, plus clădirile . În continuare ți se deschid în față mai multe posibilitați, dar cel mai indicat e să te apuci să faci „bani" (prin bani înțelegând lucrul ăla, oricare ar fi el, care îți permite să construiești, creezi, procreezi tot ce mișcă sau nu) exploatând resursa pe care ți-o oferă jocul: petrolul. Modul de exploatare al acestuia e un pic mai laborios, fiind necesar un „Blacksmith" care să facă un „Derick" (adică un fel de sondă pliată și pusă pe roți) și o centrală care convertește petrolul direct în energie. Odată făcută centrala, îți este oferită în același pachet și o cisternă care să transporte petrolul de la sondă. Mai multe centrale, mai multe cisterne, conform principiului „Mai multe plicuri trimise, mai multe șanse de câștig". Îmbucurător este faptul că propriile cisterne sunt perfect compatibile cu sondele adversarului, așa că poți să furi petrol de la sonda acestuia dacă o lasă (sau devine, heh, heh) nepăzită de un „GuardTower".

Diverse animale mutante de care vorbeam mai

„Hey, man, you know, I'm really OK The gun in my hand will tell you the same..."

Offspring - „Bad Habit"



devreme, le aduci pe lume cu ajutorul unui soi de ţarc SF, numit aici „Beast Enclosure". „Alchemy Tower" te ajută să faci nişte upradeuri la diversele clădiri, oerindu-ţi unităţi noi şi alte beneficii pe termen lung.

Să trecem acum la unităţi. Clan Hall-ul construieşte pe post de infanterişti, Berserker-i, un fel de trăgători cu arcu', aproape lipsiţi de importanţă strategică, Shotguner-i, a căror armă nu v-o dezvălui şi Mekanik-i, pe care-i bagi în clădirile proprii de ţi le repară şi în cele adverse de le... Nu, de sabotat le sabotează sabotorii, că ai şi d-ăştia.

Dacă-l upgrade-ezi, Clan Hall-ul îţi permite să pui la punct cuiburi de mitralieră şi

Duse sunt vremurile când elefanţii erau vânaţi cu cruzime. Acum aceştia au implantat un frumos tun şi pot avea singuri grijă de propria piele. Ba chiar şi de a altora.

Scene de luptă pe gura noastră de rai şi pe piciorul său de plai. Şi-i mai şi furăm petrol de la propria-i sondă.



Pyromaniaci, mândrii flăcăi cu aruncătorul de flăcări sub braţ, care sunt fantastic de eficienţi în lupta corp-la-corp.Totodată cu upgrade-ul făcut Clan Hall-ului îţi apar pe hartă mândre şi punctiforme guguloaie - unităţile proprii şi ale adversarului (dacă şi pentru asta e nevoie de upgrade, quo vadis Domine?).

Blacksmith-ul cel fierar pe româneşte, construieşte motociclete cu ataş, una din cele mai rapide unităţi şi Derrick-ul de care v-am zis mai devreme. După upgrade îi mai reuşeşe câte un „Monster Truck", un camion cu turelă, mitralieră şi mult tupeu.

De departe, cele mai KUL-e unităţi le oferă ţarcul cu animale mici şi mutate uşor spre monstruos. Acesta oferă următoarele bunuri pe piaţa de larg consum: „Direwolf", un fel de mărgelatu' călare pe un lup ceva mai mărişor, înarmat cu un shotgun în loc de flintă; „Giant Scorpion" care e ce-i spune numele, având în plus posibilitatea de a scuipa cu acid de un verde iarbă la distanţă. Odată upgradată construcţia, apare şi „War Mastodont", un elefant simpatic purtând o mare turelă cu două ţevi în spate, în stare să convingă toţi vânătorii că şansele de a obţine genul respectiv de trofeu au scăzut considerabil.

A şasea şi ultima clădire e „Menageri"-a pe post de service pt. vehicule şi doctor pentru animale.

Ăsta ar fi doar începutul, clădirile producătoare de unităţi se pot upgrada de până la 5 ori(până la urmă) vărsând în luptă crabi cu rachete în spate, infanterişti cu grenade, rachete şi puşti cu lunetă, sabotori (care, deşi e nevoie de 3-4 ca să distrugă o clădire, când o fac îţi oferă şi banii pe ea şi pot fi folosiţi la întărirea clădirilor proprii), raiduri aeriene şi trei tipuri de GuardTover-uri, făcute de ClanHall.

De partea cealaltă, tipii autonumiţi „survivors" se bucură din plin de avanajele tehnicii, unităţile echivalente celor enumerate mai sus având nume ca „Anaconda Class Tank", „Autocannon Tank", „Barrage Craft" etc şi închipuind, n-o să vă vină să credeţi, tot felul de tancuri, lansatoare de rachete, aruncătoare de flăcări şi tot etc-ul necesar.

Clădirile lor de produs vehicule cumulează funcţiile pitoreştilor fierar şi ciobănaş-de-la-ţarc, costâd, totuşi, mai mult şi au alte tipuri de Guard Tower-uri. În rest, totul seamănă, respectând bineînţeles design-ul, plus-minus unele mici amănunte de cost şi alte caracteristici .




Interfața este foarte bine pusă la punct fiind cea mai bună până la ora actuală

Puţină realizare

Peisajul e SVGA şi e foarte asemănător cu cel din C&C, cel puţin la partea de concepţie. Există râuri care nu pot fi trecute decât prin „locuri special amenajate", mici păduri care îţi blochează accesul, dar asemănarea se opreşte aici. Relieful e mult mai abrupt și mai bogat, plin de canioane accesibile şi inaccesibile, poduri care poţi să treci peste şi pe sub ele şi alte asemenea.Toate astea vin, natural, să dea un plus de farmec, strategie şi culoare jocului.

Clădirile se construiesc tot la o, hai să-i spunem „pătrăţică" distanţă una de alta. Sonda nu este considerată clădire, singurul lucru pe care-l poţi construi lână fiind cuibul de mitralieră, probabil ca să-i împiedici pe vecini să-ţi fure petrolul, care să consumă şi el în timp, săracul.

Îmbunătăţirea cea mai importantă a fost adusă interfeţei. Nu modului de selectare a unităţilor, de formare a grupurilor sau altceva din acelaşi domeniu, ci meniurilor care permit construirea trupelor.

Ţi se oferă maximum de vizibilitate asupra a ceea ce se întâmplă pe câmpul de luptă, meniurile fiind reduse la un simplu cârd de butoane pe partea dreaptă. Vrei să vezi harta? Apeşi pe buton, o vezi, apeşi iar, n-o mai vezi. La fel cu „banii". Poţi să construieşti cu o singură fabrică mai multe tipuri de unităţi în acelaşi timp, chestia fiind valabilă şi pentru clădiri. În plus, dacă vrei să faci x (până la 9,după care construieşte la infinit) unităţi de-un tip, click-ezi de x ori pe butonul respectiv, apare o cifră corespunzătoare şi fabrica dă drumul la producţia de serie, nemafiind nevoie să revii prin meniu după fiecare mesaj care zice „Unit ready". Meniurile fiind reduse ca mărime, nu e nevoie să scroll-ezi înebunit (ca în C&C) după unitatea sau clădirea dorită.


Pe câmp o gheretă, în ea un roboţel, pe roboţel, laseri, pe faţa-mi, un surâs

V-am promis că o să revin asupra AI-ului şi iată că o fac în picaj. O îmbunătăţire este faptul că adversarul se retrage atunci când simte că o ia prea tare pe coajă şi chiar mai contraatacă atunci când îşi aminteşte. În rest totul e ca până acum : când îi trimiţi undeva trupeţii se înbulzesc, intră în tirul adversarului la fel de veseli ca în jocurile de până acum (nudaunume) şi trebuie să le specifici clar să tragă în clădiri; cisternele se duc singure după petrol dacă acesta e prin zonă ş.a.

Lupta e destul de frumos animată, în pofida faptului că unităţile sunt făcute să se mişte cam încet, probabil ca să nu trebuiască să gândeşti prea repede şi să-ţi ia procesoru' foc. Îmbunătăţirea KOOL-ă a luptei e că unităţile cu turelă (mastodonţii proprii de exemplu) continuă să tragă în ţinta selectată chiar dacă merg în altă direcţie (primesc un ordin, se retrag etc.). Altă îmbunătăţire ar fi că, pe măsură ce-ţi foloseşti un trupete, acesta devine „veteran", adică trage mai bine şi se regenerează după un timp.

Per total există 50 de misiuni pentru toată lumea, cu bază şi cu număr fix de unităţi, cu cap concepute ambele, folosind din plin avantajele pregnantului relief. Mai există 10 hărţi pentru reţea, care are 6 jucători maxim locală sau, natural, 2 prin modem.

Mi-au mai atras atenţia muzicile hardcore supărate, sunetele îndeajuns de sefeo-cule, filmuleţele haioase dintre misiuni şi mi-a plăcut că, odată terminată o misiune, se salvează automat şi poţi s-o reiei când vrei.

M-au dezamăgit filmele de la sfârşit, că trebuie să apeşi de două ori Esc-u' pentru a „schipa" introducerea şi că nu-i place lu' Şarpe că se mişcă prea încet.

Şi-acum, ca să-l citez pe Paul, că tot mă enervează expresia, Go.

„Chit că titlul e de doi lei, jocul e bun. Nu e C&C dar nici rău nu e."

84

Realizare bună şi câteva idei noi, atât la interfaţă cât şi pe domeniu strategic.	Viteză de mişcare prea mică. Peiajul e static rău de tot.

DIABLO

Prima hotărâre pe care am luat-o după ce am văzut jocul, după ce l-am jucat prima seară, a fost să-mi arunc toți colegii de redacție pe fereastră, dacă îndrăznesc să-i dea sub 90 la scor. A doua a fost să mă arunc și eu, dacă jocul ăsta n-o să ridice popularitatea RPG-urilor cu cel puțin câteva procente.

Întotdeauna i-am considerat pe cei de la Blizzard niște mari profesioniști pentru că au reușit să facă istorie de-a lungul a două generații de strategii în timp real. Acum, când Diablo e terminat și „răul" deja făcut, calitățile lor de mari programatori, designeri și inovatori, le oferă un loc de frunte în lumea RPG-ului.

Diablo s-a născut din dorința firmei de a arăta că pot produce și altceva în afara strategiilor. Aflând despre intenția Blizzard-ului de a produce un RPG, firma Condor din California și-a oferit colaborarea prezentând proiectul unuia foarte original, un fel de melanj între Ultima și Crusader, dar la fel de dinamic și de furios ca DOOM-ul, după spusele lor. Dacă nu l-aș fi văzut m-aș fi scărpinat gânditor în barbă, neînțelegând cum naiba poți aduce un roleplay la jucabilitatea furibundă a DOOM-ului. Acum însă...

Zis și făcut. Proiectul a fost acceptat, Condor și Blizzard au pus bazele unei firme numite Blizzard North, promițând un RPG impresionant:







„Wich way is the right path, as I stand upon
this chaotic cross road of hate...
How many ways are there to roam
on this dark and damned road of Fate
There are many ways, my son,
to find where the souls of Demons remain...
But it takes only one second of despair and of doubt
until at last, your soul they will gain...
Inherit these lands, these things, these dreams
that are yours, forever, to adore...
For there is no life, in the depths of chaos, my son,
for you to explore..."

The Initiate - C. Vincent Metzen

POVESTE

De la începutul începutului, în universul lui Diablo, a existat o luptă continuă între Îngeri și Demoni, numită „The Great Conflict" și cauzată de naturile contrarii ale acestora, ca și de dreptul câștigătorului de a stăpâni lumea după Apocalips. Odată cu apariția Omului conflictul a ajuns într-un impas. Pentru că oamenii aveau însușirea unică de a putea alege între cele două Puteri, ambele tabere și-au dat seama că aceștia sunt cheia victoriei și și-au trimis emisari în regatul lor. Etapa aceasta a conflictului poartă numele de The Sin War. Demonii au încercat prin teroare să-i oblige pe oameni să li se alăture, iar îngerii au încercat să-i protejeze pe muritori. Metodele îngerilor, pline de severitate și de asprime, n-au făcut însă altceva, decât să-i



îndepărteze pe oameni.

Conflictul a continuat, devenind însă vizibil doar pentru o parte din oameni, câțiva inițiați care s-au alăturat fie unei tabere fie celeilalte. Magicieni sau Vrăjitori, cum au fost cei ai clanului Vizjerei, au studiat Demonii, le-au învățat puterile și slăbiciunile, au învățat cum să-i invoce sau controleze.

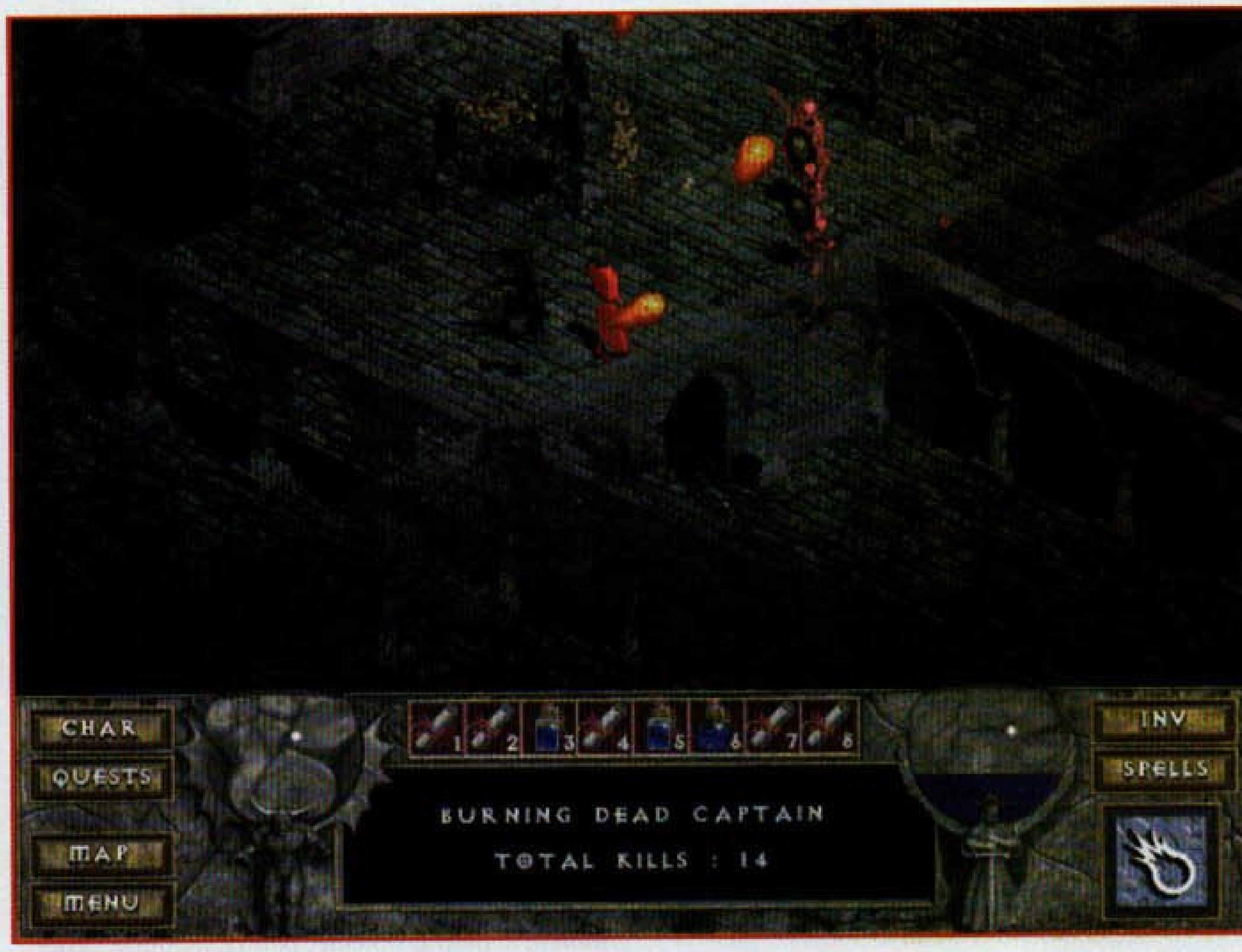
Cei trei conducători ai Iadului, Mephisto - the Lord of Hatred, Baal - the Lord of Destruction și Diablo - the Lord of Terror, au văzut în oameni rezolvarea conflictului și și-au îndreptat atenția către aceștia. Doi dintre lorzii mai slabi, Belial și Azmodan, au reușit să-i conving pe ceilalți că celor trei conducători le e frică să continue lupta și au pornit un război intern care a dus la exilarea celor trei în lumea oamenilor, sub formă de spirite.

Ajunși acolo, cei trei lorzi au făcut ce știau mai bine, câte un război, câte un om posedat... secolele au trecut...

Până când pe scara istoriei a apărut un ciudat și până atunci obscur, ordin de magi, numit Horadrim. Despre frăția secretă pe nume Horadrim nu se știu prea multe. Se pare că a fost fondat de un Înger numit Tyrael prin unirea mai multor clanuri de Vrăjitori ai Estului îndepărtat. Ceea ce se știe sigur este că scopul și soarta le-a fost să întemnițeze cele trei mari răuri cu ajutorul puternicelor artefacte numite



Sorcova, vesela, să trăiți, să înfloriți... or something.



Lupta folosind magia poate fi uneori singura soluție pentru oricine, dar pentru un vrăjitor este, de obicei, cea mai indicată

Soulstones. Mânuite cum trebuie, aceste pietre, capabile să rețină în interior orice rămas fără trup, au dus la capturarea și întemnițarea lui Baal și Mephisto între dunele Deșertului Estic.

Diablo și-a căutat salvarea în Vest, dar n-a făcut decât să-și amâne puțin condamnarea, în cele din urmă fiind și el întemnițat de Horadrim, lângă râul Talsande.

În acest loc, călugării Horadrim au rămas să păzească sufletul captiv al demonului. Au construit o rețea de subterane, unde să țină închisă periculoasa putere a pietrei închisoare. Deasupra au zidit o biserică.

Anii au trecut și membrii Ordinului, odată scopul lor atins, s-au împuținat, iar Ordinul, fără urmași, a căzut în obscuritate.

În jurul ruinelor vechii biserici s-a înfiripat un sat, Tristan. Pe străvechea temelie a fost construită o nouă biserică, iar pacea se părea că va fi definitivă.

Până în ziua când Lazarus, episcopul regelui acelor locuri, a căzut sub influența încă mare a lordului întunecat și a fost convins de acesta să-l elibereze. Deși slăbit de lunga întemnițare, Diablo și-ar fi putut recăpăta întreaga forță, odată cu găsirea unui corp pe care să-l locuiască. Atenția i s-a îndreptat chiar către regele Leoric însuși, dar datorită psihicului deosebit de puternic al acestuia, n-a reușit decât să-l arunce pe drumul fără întoarcere al nebuniei. În fața insuccesului, Lordul Terorii și-a îndreptat toate forțele spre tânărul prinț Albert. Lipsit de puterea psihică a tatălui său, Albert a fost repede atras în subterane, pervertit și transformat într-un simplu receptacul pentru entitatea care sălășuia acolo.



Zguduit de această ultimă lovitură, Leoric își acuză proprii înalți cavaleri de înaltă trădare și ordonă uciderea lor. Convinși de nebunia regelui lor, cavalerii îl capturează, îl execută și-l înmormântează în subteranele bisericii, pentru a stăvili răul. Ultimele cuvinte rostite de Leoric aveau să fie un blestem ce condamna sufletele foștilor lui paladini să-l slujească după moarte.

Monștrii care-i urmaseră în exil pe cei trei lorzi, încep să se adune în subterane pentru a-l sluji pe cel care se eliberase. Terorizați de straniile apariții, oamenii încep să părăsească satul, ducând cu ei zvonurile despre întunecata putere ce crește în întunecimile de subt biserica părăsită.

Nimic nu părea să-l poată opri pe Diablo din drumul său spre victorie, până când un călător ciudat apăru în Tristan...

Aparenta fragilitate a personajului feminin, n-ar trebui să înșele pe cei obișnuiți cu RPG-urile. Fată, fată, da'... he, he, he.

TEHNICU' TEHNICU'

„Meștere, nu da drumu' la turbină
că sunt înăuuuuu..."

(banc de pe la noi)

Diablo merge bine sub Win95. Numai că-ți trebuie mult RAM, CD-ROM rapid și/sau multă răbdare. La modul serios, dacă nu ai un CD-ROM rapid, până încarci un nivel, poți să mănânci ceva dacă te miști destul de rapid. Cât despre RAM, dacă e puțin nu merge bine Win95-ul așa, singur, darămite jocul.

O altă dificultate, mai mult sau mai puțin tehnică ar fi sistemul de salvări. Odată început jocul, nu poți face decât o singură salvare, neavând astfel decât un singur nivel de „UNDO". Soluția ar fi să copiezi salvarea în altă parte și să o suprascrii.

S-a acordat mare atenție multiplay-ului. Se pot juca 4 oameni în rețea locală, 2 prin modem și, foarte important, oameni din lumea largă prin serviciul BATLLE.NET. Pentru toate metodele există posibilitatea jocului cooperativ sau după metoda „dă-i la cap".

Pe partea de realizare tehnică efectivă, adică grafică și sunet, eu personal n-am fost în stare să găsesc vreun cusur nemernicului de joc. SVGA, finețe, stil, design, atmosferă. Muzica este excelentă, cât despre sunete și voci, creatorul sonorizării Warcraft-ului nu avea cum să se dezmintă.

TO BE OR NOT TO BE A RPG

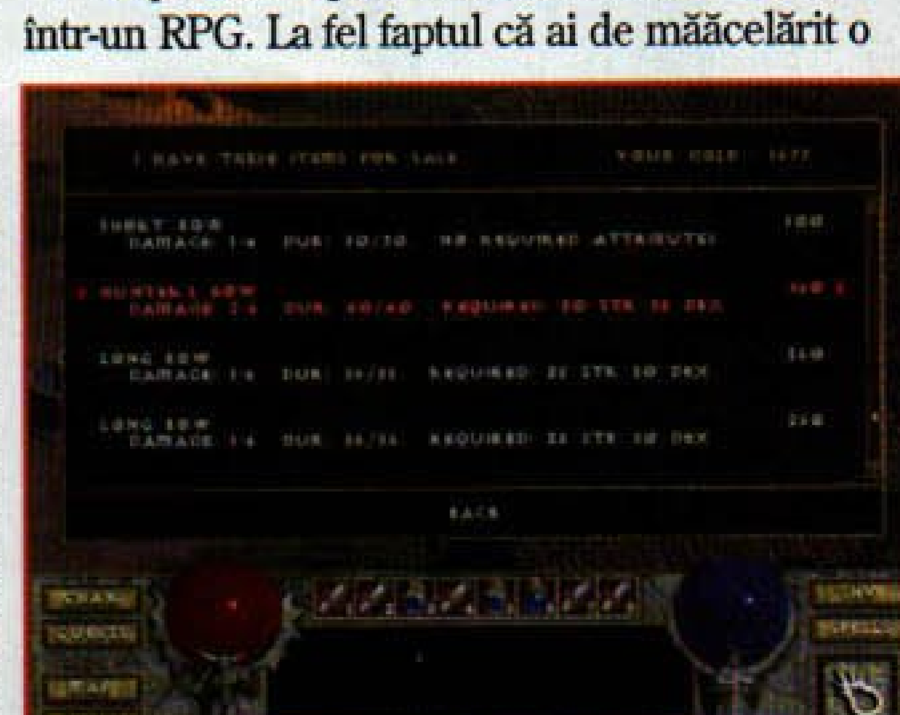
„He was skillfull enough to have lived still, if knowledge could be set up against mortality"

W. Shakespeare

Faptul că explorezi labirinturi e obișnuit într-un RPG. La fel faptul că ai de măăcelărit o









armată de monştri din ce în ce mai feroci, pe măsură ce intri tot mai adânc în dungeon, folosind arme, diferite artefacte pe care le găseşti la faţa locului sau magie, ca în cazul de faţă.

Definitoriu pentru un RPG e faptul că poţi controla unul sau mai multe personaje care dispun de o serie de caraceristici (forţă, dexteritate, experienţă etc.) pe care şi le dezvoltă funcţie de evoluţia jocului.

În Diablo, poţi alege între trei tipuri de personaje, poţi controla doar unul în timpul jocului şi, spre deosebire de RPG-urile clasice, punctele de exeprienţă acumulate le poţi adăuga la abilitatea pe care o doreşti dezvoltată (dat cu magie, dat cu parul...).



Blizzard a considerat că unul din marile neajunsuri ale unui RPG este că, la fel ca în cazul quest-urilor, odată terminat şi plăcerea explorării aproape dispărută, interesul pentru jocul respectiv scade aproape de zero. Labirintul e întotdeauna acelaşi, obiectele **„acelea“** sunt **„acolo“** şi trebuie duse **„acolo“**, de fiecare dată când îl începi, presupunând că faci acest lucru.

Diablo dispune de un Random Generator, care folosind o bancă de date conţinând texturi, personaje, dialoguri şi, mă rog, tot stuff-ul electoral, generează de fiecare dată alt labirint, cu creaturi şi obiecte altfel dispuse şi, bineînţeles, altă arhitectură. Dar asta nu e tot. Cei din satul de la suprafaţă pot să te roage într-un joc un anumit lucru şi cu totul alt lucru într-un alt joc. Te pot ajuta într-un fel sau altul. De exemplu, jucând cu un warrior, Griswold, fierarul, mi-a povestit despre o nicovală magică ce ar fi permis fabricarea unei săbii capabilă să transforme în realitate zicala „una-i dai şi popa-i cântă“. Altă dată, pe când eram Sorceror, am primit de la vraciul satului un inel magic drept răsplată că am descoperit în subterane fântâna care otrăvea râul sătenilor (fântână pe care nu o întâlnisem în jocul anterior). Quest-urile pe care le ai de îndeplinit nu sunt totuşi chiar foarte multe şi le poţi întâlni mai des, însă împreună cu obiectele unice şi personajele cheie diferite, pe care le întâlneşti în labirint, reuşesc să ofere de fiecare dată un fir epic

La sfârşitul călătoriei te aşteaptă Diablo şi hoarda lui de demoni preferaţi.

Una din configuraţiile de bază ale inventarului înainte de întâlnirea cu Diablo. Mă rog, până la urmă s-a dovedit că tipul nu e chiar atât de rău.

diferit jocului.

În Diablo există 200 de tipuri de creaturi şi 42 de vrăji şi nu prea ai cum să le întâlneşti pe toate în timpul unui singur joc şi se cheamă că pierzi o bucată de distracţie. Chiar dacă nu ne aflăm în faţa unui sistem perfect, Random Generator-ul, reuşeşte să crească considerabil jucabilitatea şi face un pas spre RPG-ul absolut.

STRUCTURA

Labirintul este structurat în 16 nivele, peisajul schimbându-se din 4 în 4, nivelurile 15 şi 16, făc$nd excepţie. Fiecare nivel are o poartă prin cae se intră şi una prin care se trece la următorul nivel. Odată cu schimbarea peisajului, în nivelul respectiv îţi este oferită şi o ieşire direct către sat, lucru de bun simţ dealtfel. Accesul la nivelul următor nu este în nici un fel condiţionat de o anumită „completare“ sau „terminare“ a nivelului curent. Nu, nu te forţează nimeni, însă creaturile din ce în ce mai numeroase şi mai fioroase, te vor lămuri repede că nu ai şanse dacă nu cureţi fiecare nivel de monştrii, bani şi obiecte, pentru a obţine experienţă şi fonduri necesare supravieţuirii. Vital este să te întorci din când în când în sat ca să cumperi licori, poţiuni şi alte chestii dintr-astea, să repari armele uzate, să afli tot soiul de zvonuri interesante şi să vinzi din obiectele nefolositoare. Te poţi întoarce fie „cu piciorul“ fie cu ajutorul unui „Town Portal“, o vrajă care, ca mai toate lucrurile, costă.

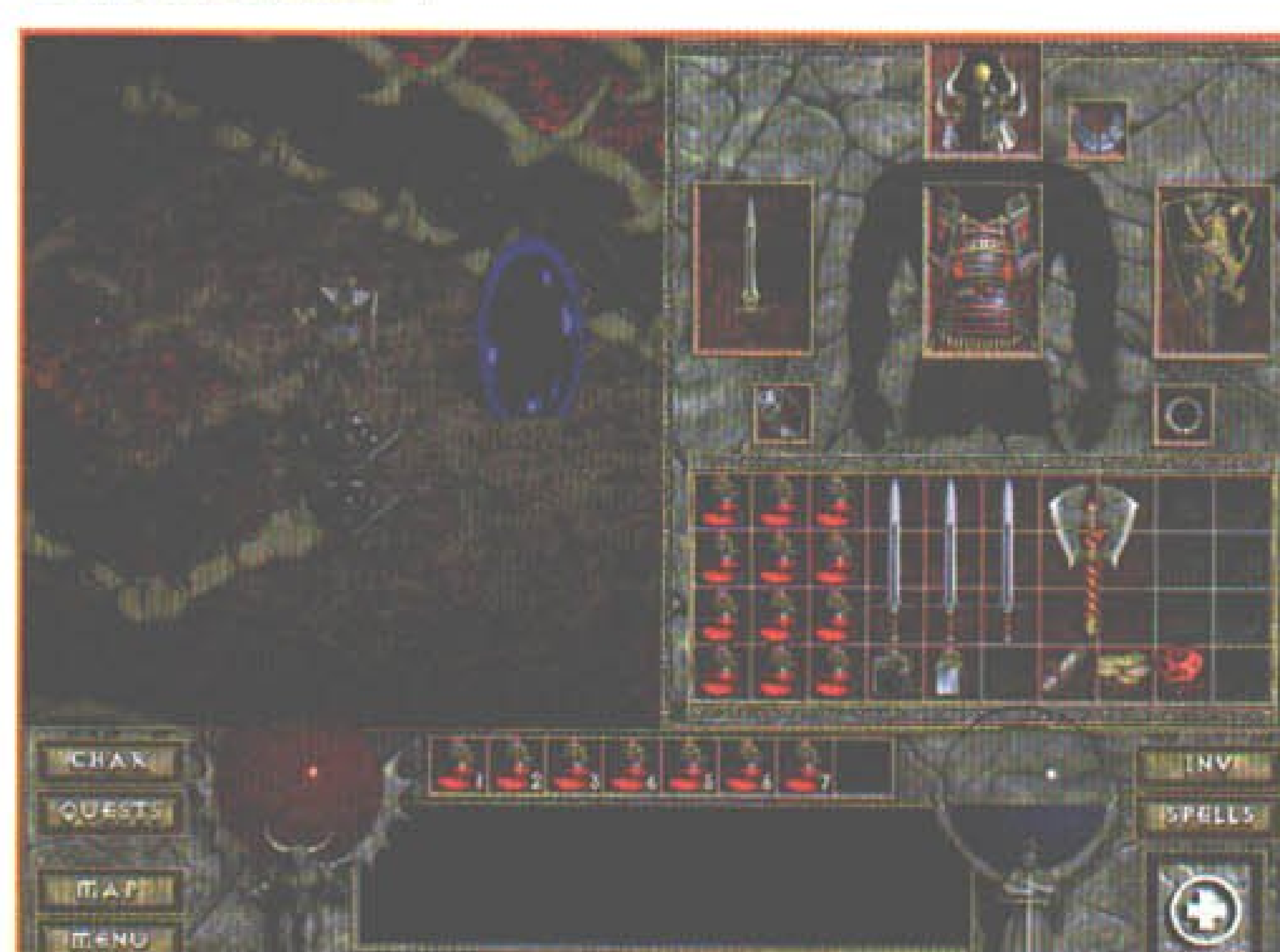
Ca o concluzie, pot spune că Diablo este o intersecţie bine aleasă între RPG şi jocurile de acţiune, cu elemente economice şi care implică şi puţină gândire, pe lângă rapiditate de „maus“.

INTERFATA

Este o încercare reuşită de a mări jucabilitatea. Începând cu un fel de „hotkey“-uri pentru folosirea mai rapidă a obiectelor, trecând prin modul de deplasare şi terminând cu harta, interfaţa este cât se poate de apropiată de adevăr.

Ăăă... atât.

PERSONAJE



Warrior, Rogue şi Sorceror. Warrior-ul simbolizează războinicul în căutarea aventurii şi, în calitatea lui de războinic, stă cel mai bine cu forţa şi vitalitatea, potrivit cu dexteritatea şi prost cu magia. Este cel mai bun în lupta corp la corp şi dacă i-ai pus în mână o armă potentă, ai toate şansele să termini jocul cu el. Talentul caracteristic constă în capacitatea de a-şi repara singur armele şi armura, atunci când sunt uzate (există, ce-i drept, unele mici inconveniente).

Rogue reprezintă una din surorile frăţiei „Sightess Eye", care au obiceiul de a umbla în lume sub aparenţa unor rătăcitoare fără căpătâi, după cum le arată şi numele. Ghilda din care fac parte a rămas renumită pentru priceperea elevelor sale în mânuirea arcului, ca şi pentru dezvoltarea unei ciudate vederi interioare care le poate arăta existenţa unor posibile capcane, lucru care constituie abilitatea specială a personajului. Deşi nu la fel de puternică şi avantajată la capitolul vitalitate, ea compensează printr-o dexteritate excelentă şi printr-o mai bună cunoaştere a ştiinţelor magice. Lupta de la distanţă, cu ajutorul arcului, reduce posibilitatea rănirii în luptă, dar nu toate creaturile se deplasează îndeajuns de încet ca să poată fi ucise până ajung la tine şi, mai ales, nu toate folosesc numai lupta de aproape.

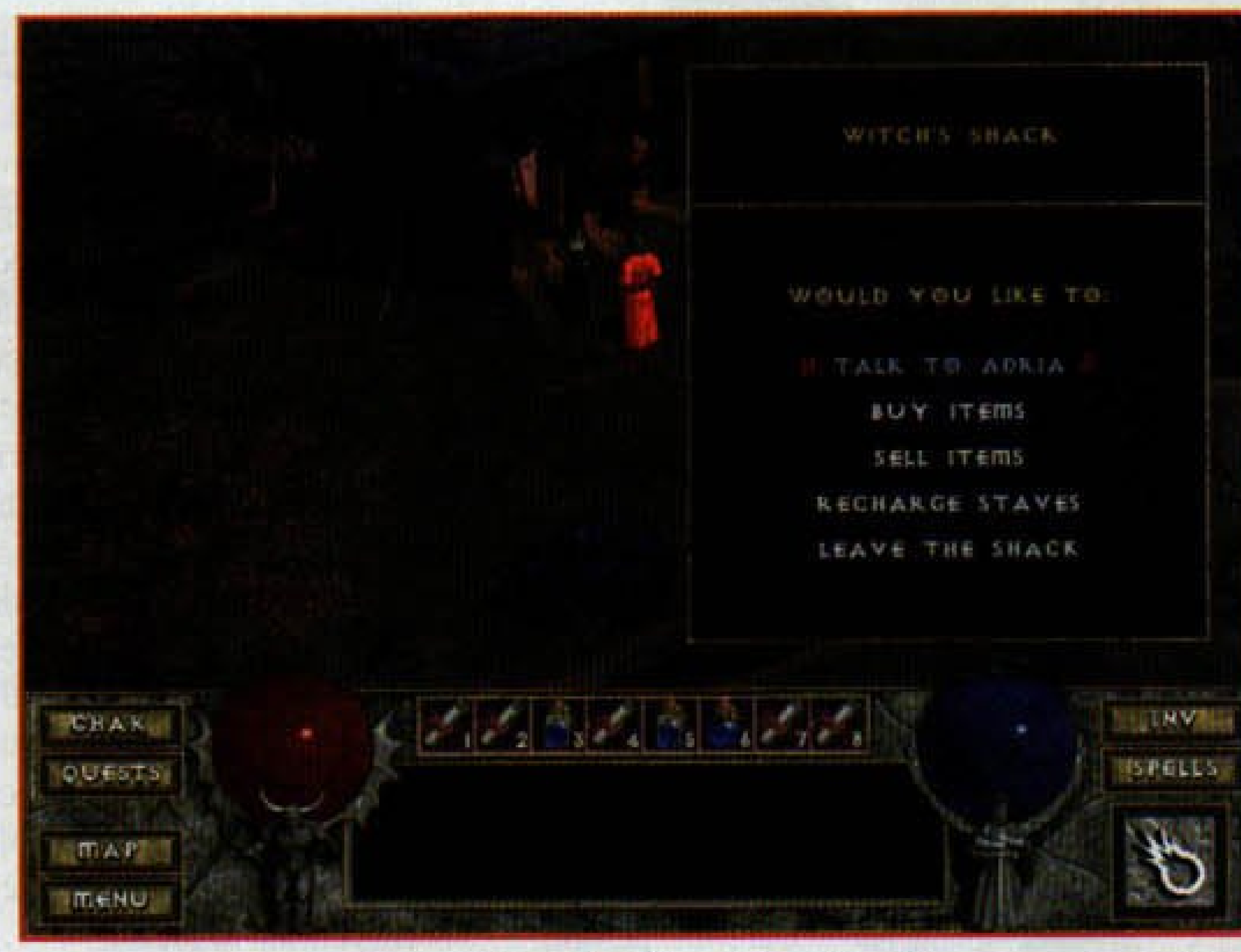
Sorceror-ul este unul din magii clanului Vizjerei, ordin interesat în a-şi spori cunoaşterea în domeniul magiei şi demonologiei. Şi cum altfel ar fi putut dobândi aceste cunoştinţe, dacă nu trimiţându-şi oamenii să exploreze subteranele care au aparţinut Horadrim-ului. Se bucură de o extremă abilitate în domeniul magiei, dar este foarte slab la capitolul forţă şi dexteritate, fiind egal cu Rogue în ce priveşte vitalitatea. Abilitatea specială constă în putinţa de a reîncărca singur „staff"-ul magic. În lumea aceasta, bagheta magică a urmat nişte stranii mutaţii, transformându-se din vergeaua mlădioasă cu steluţă aurie la capăt, atât de obişnuită în filmele cu zâne, într-o adevărat bâtă magică, de înălţimea unui stat de om, cu care poţi să-i dai, la nevoie, adversarului în cap.

Lăsând gluma la o parte, şi fiind oameni maturi şi, pe desupra, serioşi, în Diablo poţi găseşti şi foloseşti „staff"-uri, specializate pe anumite vrăji, care pot crea respectiva vrajă de un număr limitat de ori, fără să-ţi consume mana. Asta până se goleşte şi trebuie reîncărcat.

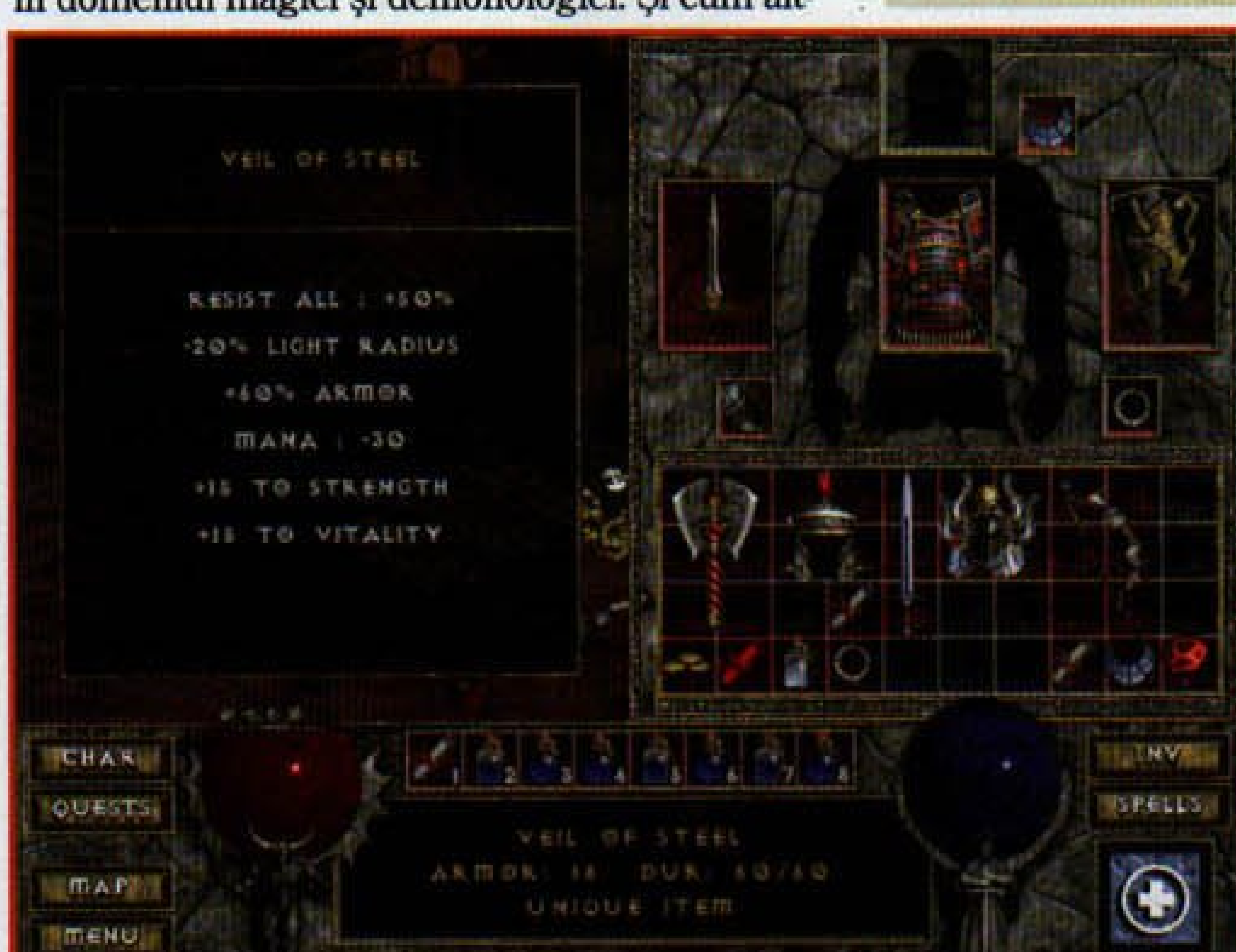
În concluzie, vrăjitorul este cel mai dificil personaj. Necesită o bună cunoaştere a creaturilor sensibile sau imune la diferite magii, o economie de fier, dar este şi cel mai spectaculos dintre toate trei.

Alte personaje în joc sunt cele pe care le întâlneşti prin subterane şi cele din sat. Aici, în minunatul peisaj ruralo-mioritico-demonic, cei mai importanţi sunt: fierarul (vinde, cumpără şi repară arme), vrăjitoarea cea... buuună (vinde şi cumpără chestii magice şi încarcă „staff"-uri), vraciul (te vindecă pe gratis şi vinde poţiuni de însănătoşire) şi înţeleptul cel misterios (contra cost, te ajută să identifici un obiect şi să-i afli caracteristicile speciale). Mai există băiatul cel sărman cu picior de lemn, fără mamă, fără tată şi fără copii, care-ţi vinde chestii interesante la preţuri cel puţin la fel de interesante, hangiul, hangiţa (sau ceva de genul), beţivul satului cel haios (beţivul, nu satul) şi, bineînţeles vacile cele trei de pe câmpia impregnată pesemne de magie de lângă casa vrăjitoarei. Cele buuuune (vrăjitoarea, nu vacile).

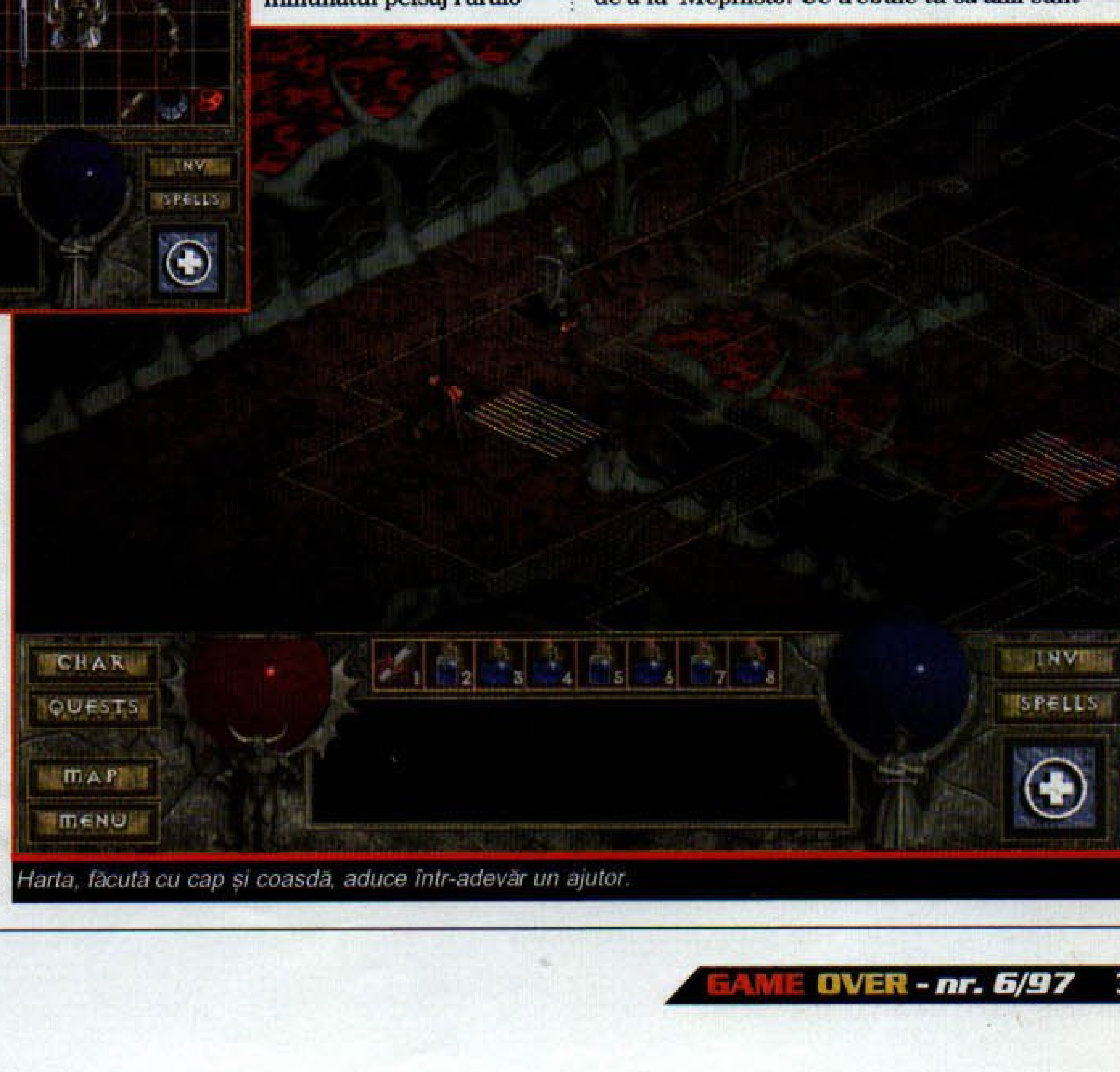
O a treia categorie de personaje sunt, bineînţeles, monştrii. Respectivii sunt împărţiţi în trei caste, fiecare slujind pe unul din cei trei lorzi. Sincer, până acum nu m-a bucurat mai mult că mă omoară unul de-a lu' Baal sau unul de-a lu' Mephisto. Ce trebuie tu să afli sunt



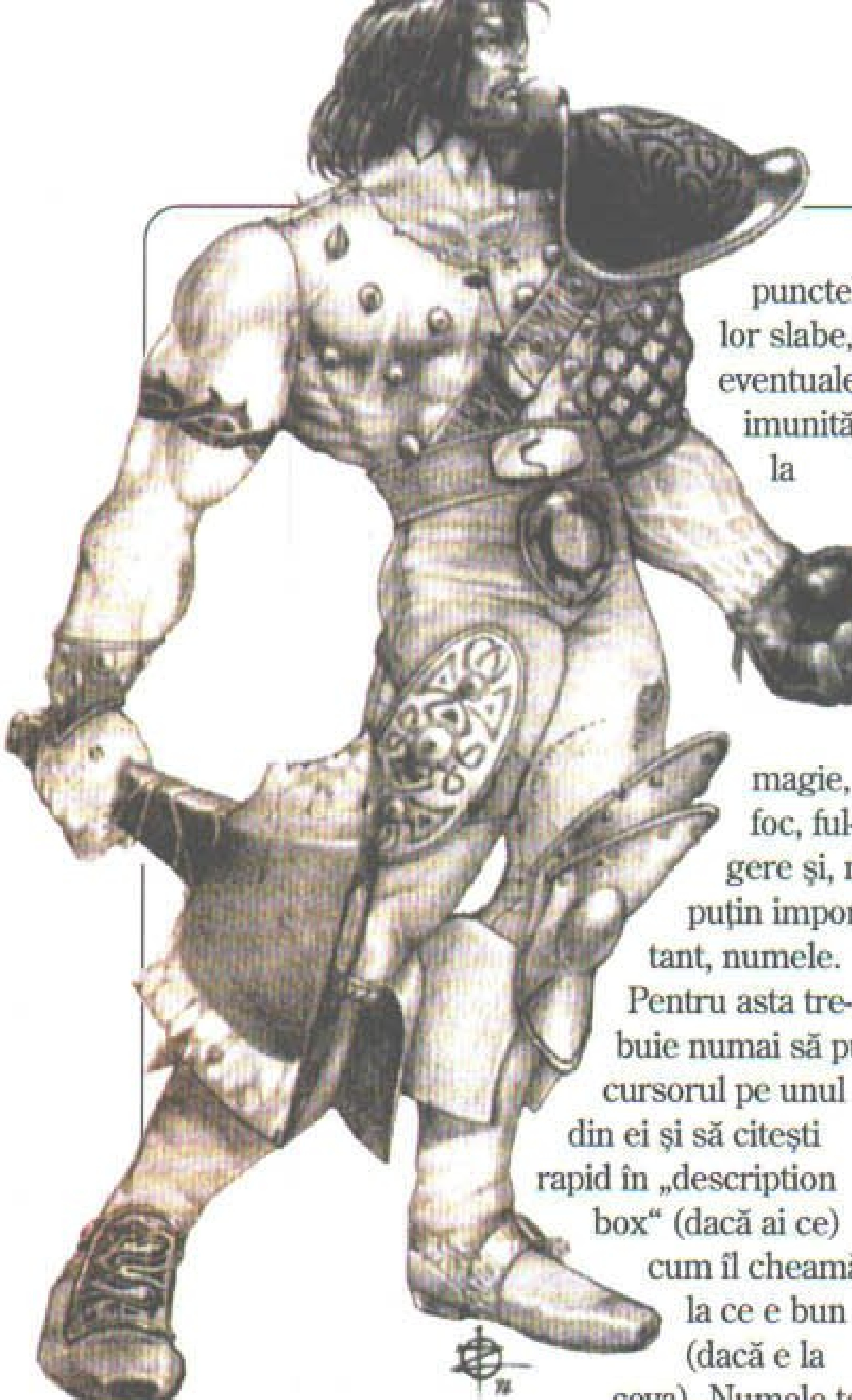
Vrajitorul, deşi este ultra-supărat, se pare că tot mai are nevoie de câte ceva de la vrăjitoarea satului. Sau poate, aşa... ca-ntre colegi de breaslă.



Hm, are ceva caracteristici demne de luat în seamă, chestia aia de-i zice „Veil of Steel"



Harta, făcută cu cap şi coasdă, aduce într-adevăr un ajutor.



punctele lor slabe, eventualele imunități la magie, foc, fulgere și, mai puțin important, numele. Pentru asta trebuie numai să pui cursorul pe unul din ei și să citești rapid în „description box" (dacă ai ce) cum îl cheamă și la ce e bun (dacă e la ceva). Numele te împiedică să-i confunzi pe monștrii asemănători, pentru că unii au niște verișori asemănători ca formă dar mai supărați ca acțiune. Care sunt mai predispuși la arc, care la halebardă, care la zeamă de cuțit și ce obiceiuri au , te las să observi pe propria-ți piele.

O clasă aparte de personaje sunt cele unice. Le întâlnești prin hrube și dialoghezi cu ele mai mult sau mai puțin, funcție de nivelul lor cultural și de gradul reciproc de simpatie. Îți oferă tot soiul de lucruri, de la obiecte mirifice la bâte-n cap. Unul care apare întotdeauna este Butcher-ul de la nivelul 2, pe care-l găsești în biroul lui personal, și care-ți oferă cu mărinimie, după ce-l omori, ce-i drept, un frumos și magic satâr. Altul ar fi King Leoric însuși, prezent sub formă de schelet damnat, la nivelul 4. Mai zgârcit din fire, nu-ți oferă decât experiență.

OBIECTELE

Le poți fie cumpăra de la suprafață, fie găsi în labirint, la creaturile ucise sau în cufere, butioaie și cripte. Atenție, oameni buni, elemente potrivnice partidului și statului au instalat tot felul de capcane pe lângă criptele, butoaiele și cuferele enumerate mai sus.

Obiectele sunt multe. Foarte multe. Începând cu săbii, topoare, buzdugane, arcuri, armuri (ușoare, medii și grele, cică), coifuri, scuturi și terminând cu poțiuni de viață și mana, staff-uri, inele, amultee, cărți și pergamente magice, plus banii, magici și ei în felul lor. Dacă ne mai gândim că din fiecare există vreo trei, patru sau mai multe tipuri, la care se adaugă obiectele unice și neidentificabile, cu propriile lor caracteristici, colecția devine impresionantă.

Care sunt caracteristicile astea pe care ți le pot oferi obiectele magice? Păi, ia ca toporul lui The Butcher, îți oferă +10 la Strenght și nu numai. O amuletă îți poate oferi +2 la toate atributele, un coif îți mărește raza vizuală (cercul de lumină în care te afli), altul ți-l micșorează, dându-ți în schimb plus nuș' ce, nuș't'unde și tot așa.

Armele și armurile au și ele caracteristicile lor. Pentru arme cel mai important este cât de tare dau în inamic, pentru armuri cât de tare dau în lovitura inamicului. Mai toate obiectele au un parametru Durability. Odată cu folosirea unui obiect, acesta se uzează, până la a deveni inutilizabil dacă nu e reparat. Singurii care pot repara obiecte sunt Griswold, fierarul și războinicul. Problema e că ife dai bani fierarului și obiectul e adus la valoarea maximă a durabilității fie îl repari tu (războinc fiind) stricându-l un pic astfel încât durabilitatea maximă este diminuată ușor (ceva semănător se întâmplă și cu baghetele magice reîncărcate de vrăjitor și nu de vrăjitoare).

Majoritatea obiecteleor (arme, armuri, cărți magice) au niște „minimum requirements". Nu poți să tragi cu arcul cel șmecher pentru că ai dexteritate 55 iar minimul este 75. Nu poți citi cartea de magie ca să înveți vraja, pentru că-ți trebuie 85 magie și tu nu ai decât.... Hm, aici ar fi o șmecherie.

MAGIE

„Might and Magic are spokes on the same wheel... In lacking one, you lack both..."

În lumea lui Diablo, vrăjile pot fi produse pe trei căi: cu o baghetă magică, cu un pergament magic sau cu ajutorul celor învățate din cărțile de magie.

Staff-ul am explicat cum funcționează, pergamentul dispare odată vraja utilizată. Cărțile de magie le poți vinde sau citi (caz în care dispar). Dacă pui mâna pe cărți de magie conținând aceeași vrajă și le citești, nivelul vrăjii respective crește și devine mai eficientă.

Cum am spus, nu ai mari șanse să întâlnești toate vrăjile într-un singur joc, dar sunt câteva care apar cu încăpățânare de fiecare dată. Fireboltu' este cu sfere de foc pe care le servești adversarului în semn de prietenie. Lightning e cam același lucru, numai că dai cu fulgere. Healing-ul transformă mana în sănătate, că-i mai bună decât toate. Town Portal deschide o poartă către satul de la suprafață (ajunge numai pentru un drum dus-întors, dar te scutește de a urca și coborâ niveluri și de timpii de așteptare implicați). Identify-ul te scutește de a cere sfatul înțeleptului din sat, atunci când vrei să afli ce oferă un obiect magic neidentificat. Ei, ar mai fi multe, dar găsiți singuri și experimentați.

CONCLUZIA

Concluzia se cam desprinde singură, fără să fiu nevoit să o trag eu. Totuși, pentru a fi cu inima împăcată o să punctez câteva chestii. Deci:

- joc extraordinar de bine realizat, sub toate aspectele, tehnic, artistic.
- îndeajuns de aproape de RPG și îndeajuns de dinamic, ca să ofere satisfacție atât celor pasionați de genul „calculat" al RPG-urilor cât și celor care caută acțiunea
- are un nivel foarte ridicat al așa numitei jucabilități, interfața, generatorul de nivele și gradul de dificultate fiind foarte bine gândite
- oferă posibilități foarte mari pentru jocul multiplayer
- poate unul din puținele jocuri pe care le poți juca din nou de la capăt fără nici cea mai mică teamă că ai să vezi aceleași lucruri
- singura problemă e legată de ancorarea în Win95, mergând însă fără probleme sau bug-uri

E destul de clar acum, sper, că RPG-ist sau nu, ai toate șansele să-ți placă Diablo. Rău de tot.



CATEGORIA: Rpg/Action
PRODUCATOR: Blizzard
FORMAT: 1 cd

Win 95
P90/16M
2x CD-ROM

RESURSE

Pentium/120
24MB
Placa de sunet

Precum legendarul Hagi Tudose jucătorul de Diablo nu se îndură să vândă din obiecte sau să cheltuiască banii pe prostii. Și-uite-așa, le depozitează pe unde poate.

94

Îmbinare excelentă între dinamism și RPG.
Realizare mai mult decât foarte bună.

Dacă facem abstracție de cerințele de sistem, de-acum obișnuite, nu văd mare lucru rău.

Theme Hospital

Cine poate spune că nu a avut niciodată nevoie să meargă la spital cu o problemă apăsătoare? Nimeni. Bineînțeles că nimeni nu a fost mulțumit (și și-a manifestat nemulțumirea după puteri) de modul în care a fost tratat, însă există o vorbă veche, care recunosc că îmi displace enorm, și care spune (citez din memorie) : Nu judeca pe altul dacă tu nu ești în stare să faci ceva mai bun. Sânt sigur că nu vi s-a ivit ocazia să vedeți dacă aveți dreptul să judecați actul medical (mai bine zis management-ul medical) din România... până mai ieri.

Prolog

După mega-succesul batrânului **Sim City,** terți producători au încercat să rupă o bucată din succesul acestuia realizând joculețe echivalente, iar în timp **jucătorii** s-au cam plictisit de avalanșa de clone care preluau ideea **Sim City**-ului și o dezvoltau dezastruos, direct proporțional cu coeficientul de inteligență al programatorilor. Iată însă că vine ziua de ieri (?!) în care deschid o cutie mare verde pe care scria **Theme HOSPITAL** și undeva pe lateral **BULLFROG**. Nereușind să-mi imaginez ce aberație de joc ar putea conține *tema spitalului* instalez cu un gest nervos, dintr-o curiozitate copilărească, cei 50 (și ceva marunșiș) de Mo (full install) de informație fremătândă ca argintul viu, care făcea Windows-ul 95 să vibreze pe HDD. Începând să joc, fără prea mari speranțe la o revelație de ultim moment, descopăr că nu-mi displace de loc grafica acestuia și „colac peste pupăză", așa cum eveam să concluzionez mai târziu, jocul chiar este interesant.

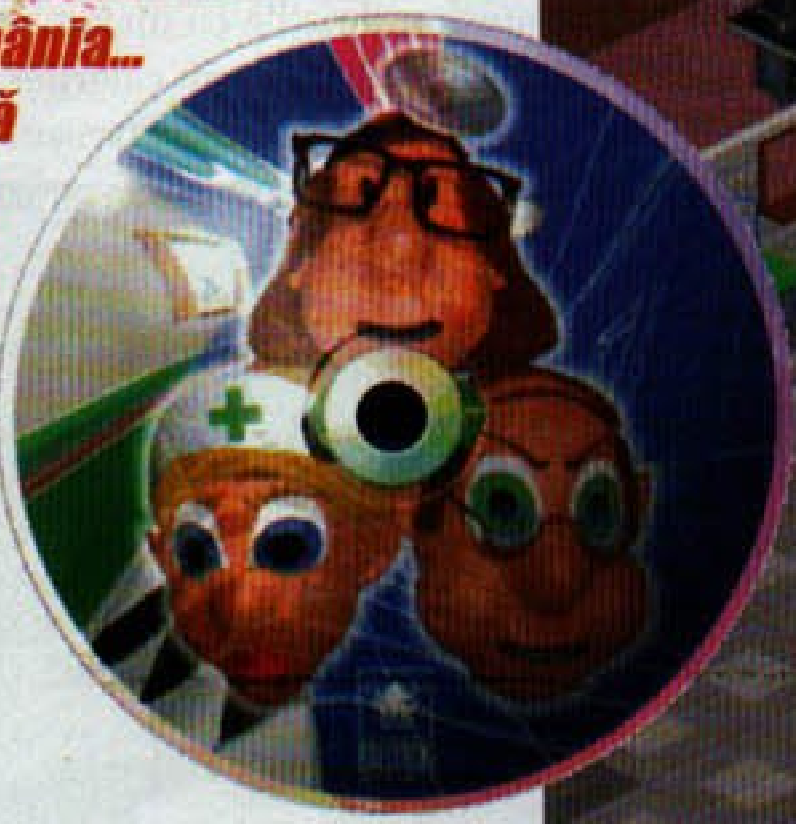
Jocul

Ideea este că tu te trezești într-o bună dimineață manager-ul (de ce oare am un sentiment profund de *deja vu*) unui spital și misiunea ta este (evident) să organizezi cât mai bine spitalul, de la construcție până la politica economică dusă de acesta. Inițial ai la dispoziție o incintă goală și începi prin fixa poziția biroului de recepție, după care urmează camerele, în ordinea și forma dorită **(GP's Office, General Diagnosis Room, The Ward**, etc.). Birourile pe care le poți construi sunt organizate pe mai multe nivele **Diagnosis (GP's Office, General Diagnosis Room**,etc.), **Treatment (Pharmacy, Ward**, etc.), **Clinics** și **Facilities (Toilets, Staff Room**, etc.) și într-un final (deși nu este obligatoriu) vei ajunge să le construiești pe toate plus cele câteva pe care ai să le descoperi pe parcurs. Trebuie să angajezi apoi person-



Nebunia începe încă din meniu. Să vă explic? Neah, las' că vedeți voi.

Nu știu cum fac Bullfrogii, dar de fiecare dată le iese o grafică și o animație de nota aia...



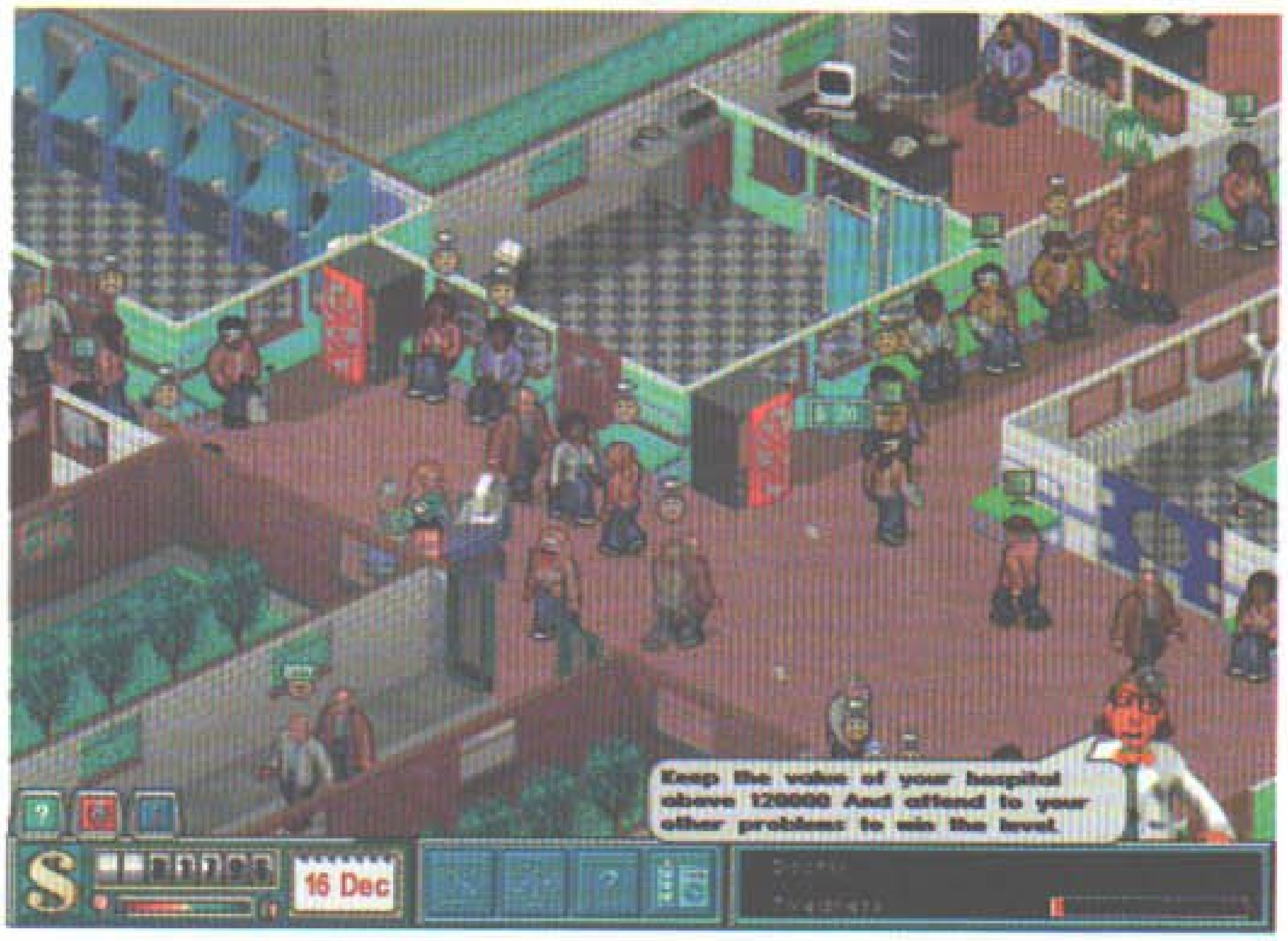


CATEGORIA: Strategie
PRODUCATOR: Bullfrog
FORMAT: 1 cd

Dos: 486/66/8M
2x CD-ROM
W95: Pentium/16M
4x CD-ROM

RESURSE

Pentium/133
16MB
Placa de sunet





alul, cât mai bun cu putință, după necesități. Toate acestea (sau o mare parte din acestea) trebuie realizate până la venirea primului client (clientul nostru stăpânul nostru).

Începând de la nivelul al doilea (pe primul nici nu îl iau în considerare, aș putea zice că se termină înainte de a pune mâna pe *mouse*) începi cu un singur imobil dar, pe măsură ce ai nevoie, poți cumpăra și alte imobile învecinate care nu costă prea scump și de care vei avea nevoie cu siguranță. Pentru a termina un nivel trebuie să îndeplinești anumite condiții care variază de la un nivel la altul și devin din ce în ce mai dificile (să vindeci mai mult de *n* pacienți, să ai cash mai mult de *n* $, să ai o reputație mai mare de *n* puncte, etc.). Pe parcursul nivelului ai control absolut asupra spitalului, putând hotărî de la împrumuturile pe care le faci la bancă (extrem de avantajoase), la ordinea de așteptare a pacienților, pe cine angajezi, pe cine concediezi, etc.

Jocul în sine este paradoxal: deși grafica și animațiile hazoase și deosebit de bine realizate aduc cu un joc ușor digerabil, pe care îl joci din când în când pentru a te relaxa, la partea de strategie jocul se dovedește deosebit de precis și de realist (avantaj eu) cu importanță mare pe detalii aparent nesemnificative (de exemplu nu este suficient să „arunci" un calorifer undeva intr-un birou, ci trebuie să vezi în ce punct acesta are eficiență mai mare). Tot atât de bine însă există momente în care totul începe să meargă atât de prost încât te simți efectiv copleșit de evenimente și primul sentiment este „Las' că încep din nou, de data asta mai bine..." (avantaj el). Un astfel de eveniment apare de exemplu în momentul în care numarul punctelor de reputație scade considerabil (atunci când mor pacienți în spital, când mai faci vre-o descoperire mai neortodoxă care intrigă opinia publică, când culuarele sânt prea mici și aglomerația e infernală, etc.) și atunci dacă nu reușești să îl faci să crească rapid până la sfârșitul anului (cea ce garantat nu poți face dacă realizezi chestia abia în noiembrie) atunci nivelul e ca și pierdut pentru că după ce vezi **Hall of Fame** la sfârșitul anului apare un filmuleț care te prezintă aleatoriu: dezgropând cadavre în cimitir, stând pe closet cu o revistă non-academică in mână, beat mort cu capul pe birou și încă câteva de gen, iar rezultatul este fără excepție concedierea ta (adicătelea **GAME OVER**). Aceste filmulețe fac parte dintr-o suită de animații din joc sau complementare acestuia „gândite" și reușite pe măsură. Este interesant să vezi ce tratamente aberante atribuie jocul unor boli aberante, momentul moții unui pacient în care apar cele două posibilități (îi cresc aripi și se ridică la cer sau apare Moartea care îl ia cu ea în pământ) și alte câteva printre care și comportamentul pacienților la toaletă.

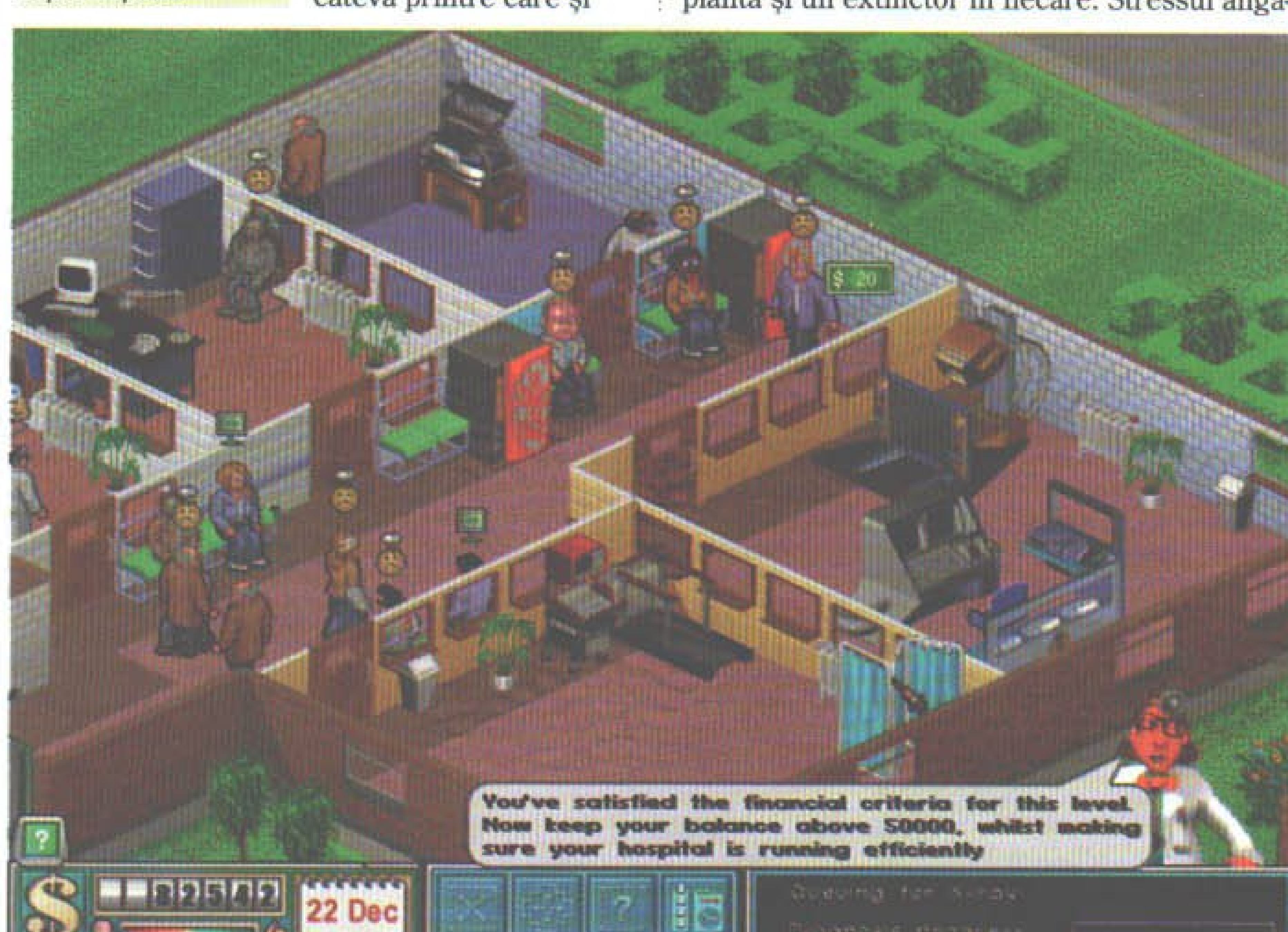
Aglomerație mare în Theme Hospital. Parcă-i zi de bâlci. De fapt, dacă ne gândim, e un spectacol continuu.

Mai vesele sau mai supărate, personajele din Theme Hospital îți dezvăluie starea de spirit cu ajutorul chestiilor alea cu aspect de dovleci, pe care le au deasupra capului.

Dar... *Vorba lungă sărăcia omului*, deci să nu lungim vorba degeaba (altfel ce rost ar mai avea să jucați jocul dacă eu v-aș spune cam tot aceleași lucruri existente în manual) și să mă rezum la câteva sfaturi utile sau inutile.

Sfaturi inutile:

- începeți obligatoriu prin a poziționa **Reception Desk** la una din intrări și angajați imediat o recepționeră, altfel nu vă va călca nici un pacient pragul
- stabiliți dinainte planul „de bătaie" în funcție de spațiul pe care îl aveți, încercați să realizați o distribuție liniară a birourilor, pe etape, de la diagnosticare până la tratament, pentru ca pacienții să nu fie într-un permanent dute-vino îngreunând circulația pe culoare (la nivelele înaintate este vital)
- pentru a prelungi cât mai mult perioada activă a personalului medical nu vă zgârciți cu suprafața birourilor, dotațile cu maximum de geamuri și instalați cel puțin un calorifer, o plantă și un extinctor în fiecare. Stressul anga-



jaților poate fi eliminat numai în **Staff Room** (dotată cu canapele, masă de biliard, televizor, plante, etc.)

- culoarele trebuie lăsate cât mai spațioase, bine dotate cu bănci pentru pacienții obosiți, cu automate de bauturi (răcoritoare), cu plante și extinctoare

- când angajați oameni de serviciu este preferabil să nu îi lăsați să se ocupe de toate cele trei lucruri deodată (curățenie, udatul plantelor și repararea utilajelor) ci să îi specializați pe un singur lucru (de exemplu dacă am angajat zece oameni, patru îi folosesc exclusiv pentru repararea utilajelor <extrem de important>, trei pentru udatul florilor și trei pentru curățenie). Se subânțelege că trebuie angajați suficienți oameni de serviciu în funcție de mărimea spitalului și numarului de angajați

- când un V.I.P. dorește să vă viziteze spitalul nu vă repeziți să îl refuzați cu o *scuză stupidă*, iar când acesta se află în plină inspecție aveți grijă ca totul să meargă ca pe roate (sânt deosebiți de sensibili la prezența extinctoarelor și a condițiilor create pacienților)

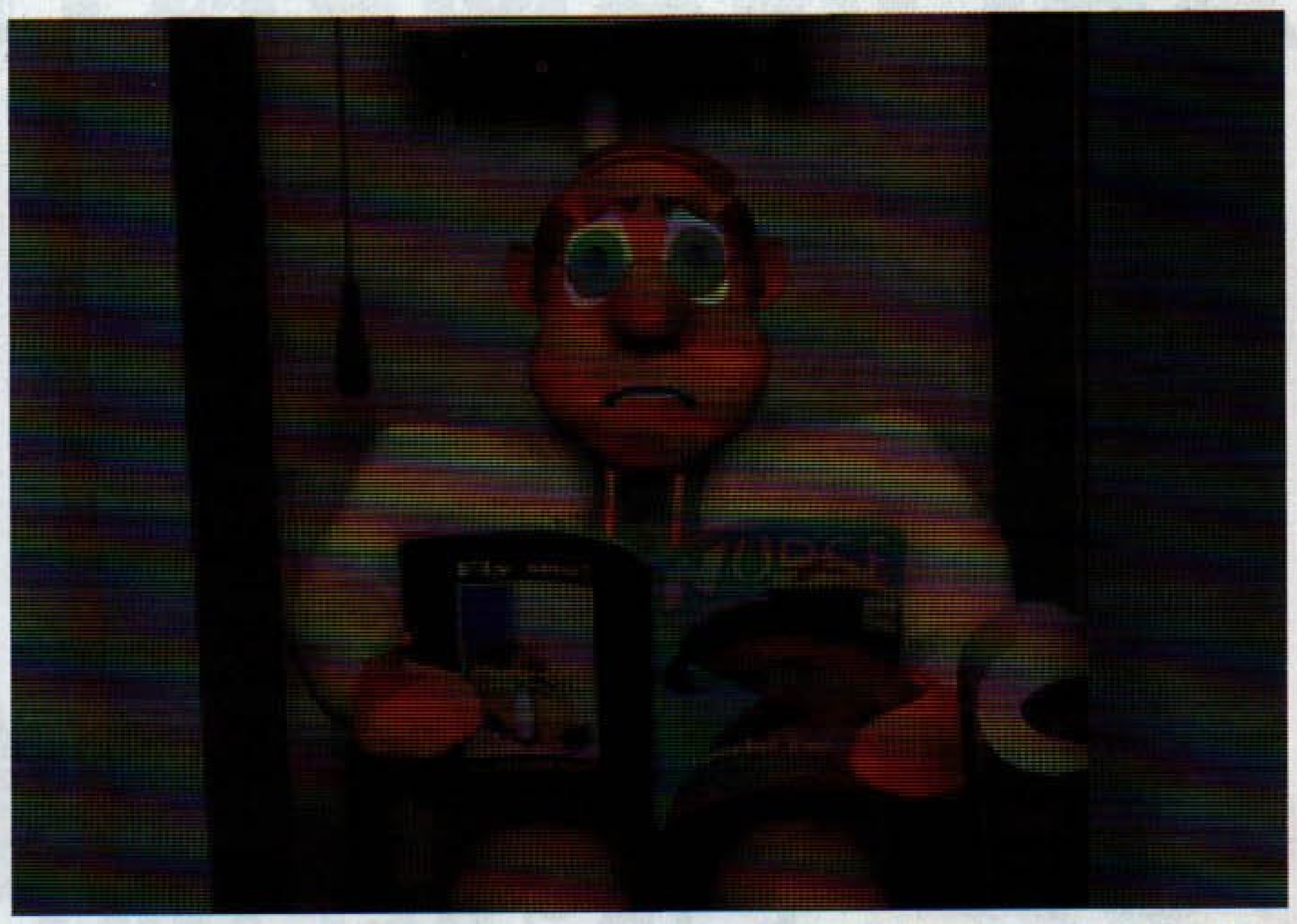
- când construiți un **Ward** faceți camera cât mai mare astfel încât să vă încapă cât mai multe paturi, fară să trebuiască să angajați tot atâtea asistente

- nu vă repeziți să concediați din personalul medical când **The Advisor** vă va anunța de exemplu că aveți prea mulți doctori. Nici nu știi când ai nevoie de doctori în plus...

- aveți grijă la cererile de demisie ale personalului pe motiv salarial, de obicei cei mai buni doctori (care trebuie evident păstrați) o fac. De asemeni nu strică câte o mărire periodică (chiar nesemnificativă) a salariilor, pentru ridicarea moralului angajaşilor

- verificați periodic lista cu oamenii care sânt angajabili. „Vânați" cu predilecție doctorii foarte buni sau orice posibil angajat la care se specifică că are *stamina* foarte bună (fac treabă cât trei)

- construiți cât mai din timp **Research Room** pentru a avea unde să trimiteți pacienții cu boli necunoscute, angajați cel puțin doi doctori pentru cercetare și specificați o valoare mai mare (recomand 25%) pentru **Cure Equipment** și **Diagnosis Equipment**, asta pentru a descoperi mai rapid noi facilități de tratament și diagnosticare (raze X, scanner, etc.)



O nouă privire asupra expresiei „Prins cu mâța-n sac".



Privire de ansamblu asupra domeniului stăpânit și de stăpânit.

- nu vă grabiți să mariți la limită viteza de simulare, ceva **rău** se va întâmpla înainte să aveți timp să reacționați

- pentru mai multă siguranță verificați singuri din când in când integritatea utilajelor. Dacă unul explodează atunci camera devine inutilizabilă (și nu poate fi distrusă)

- nu vă chinuiți să faceți ordine manual, mutând (ceva gen **drag & drop**) doctorii acolo unde nu sunt și este nevoie de ei, în cel mai bun caz ve-ți haotiza temporar munca a cel puțin doi doctori

- nu vă faceți probleme în privința banilor. Dacă ești strâmtorat nu ai decât să împrumuți de la bancă

- la un moment dat apar cutremure. Verifică după fiecare toate utilajele care se pot distruge și dacă este cazul comandați repararea sau chiar înlocuirea lor

- nu acceptați situațiile de urgență decât dacă sunteți siguri că le puteși face față. Moartea pacienților la urgență va atrage după sine pierderea unor puncte semnificative de reputație

- la un moment dat apar șoareci în spital (nemulțumesc pacienții). Singura modalitate de ai extermina este să îi prindeți cu propriul *șoarec* și să operați un **click** când cursorul este în preajma lor (cursorul se transformă într-o țintă). Este destul de ușor, dar la un moment **t1** vor apare alții...

Epilog

În final, atunci când totul merge ca pe roate în spital, nu vă risipiți timpul căutând cu disperare ceva care să meargă rău. Mai degrabă urmariți show-ul pacienților în birourile doctorilor. Vă veți distra garantat... am zis!

84

Umor bine dozat și strategie destulă. În plus, realizat foarte ok.

Lucrurile evoluează un pic cam încet.

Fiecare lucru trebuie făcut la vremea sa!

ABONAMENTUL

E MOMENTUL SĂ-L FACEŢI !

COMPUTER PRESS AGORA



Doriţi să obţineţi o reducere de 25% la publicaţiile noastre? ☑ DA !

Doresc să închei un abonament la revistele*:

Revista	Perioada	Preţul Dvs.
BYTE ROMÂNIA	1 an	36.000 ☐
	6 luni	18.000 ☐
PC REPORT CALCULATOARE PERSONALE	1 an	27.000 ☐
	6 luni	13.500 ☐
CAD report	6 apariţii	20.000 ☐
	3 apariţii	10.000 ☐

* Vă rugăm să bifaţi căsuţele corespunzătoare şi să expediaţi suma totală prin MANDAT POŞTAL sau ORDIN DE PLATĂ pe adresa:
Computer Press Agora, CP 172/1, 4300 Tg.-Mureş, România
Cont: 31003017110178, Banca Transilvania, Suc. Tg.-Mureş.

Numele şi prenumele: ....
Funcţia: ....
Firma: ....
Adresa: ....
....
....
Cod poştal/Localitate: ....
....
Telefon/Fax : ....
V-am expediat.................................lei,
cu mandatul poştal/ordinul de plată
nr.: ....din data ....
☐ Doresc să-mi trimiteţi şi factură.

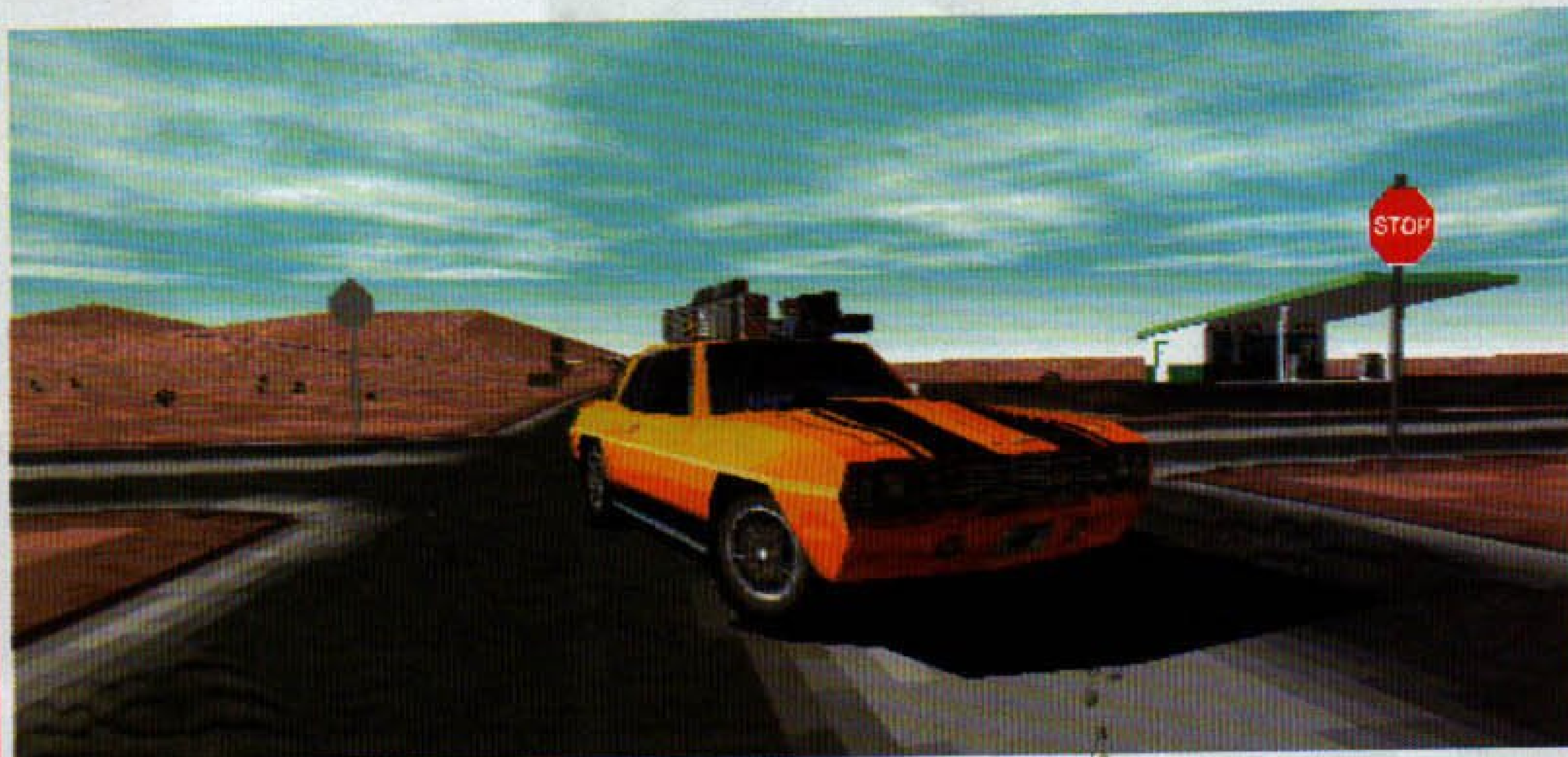
Data .... Semnătura ....

Abonamentele la **PC REPORT** şi **BYTE România** se pot încheia şi prin reţeaua RODIPET S.A. la orice oficiu poştal din ţară. În catalogul publicaţiilor **PC REPORT** figurează la poziţia **4150**, iar **BYTE România** la poziţia **4332**. **Cititorii din străinătate** se pot abona prin RODIPET S.A. P.O.Box 33-57, fax: +40-1-312.94.32 sau 312.94.33, telex: 11995, P-ţa Presei Libere nr.1 sect.1, Bucureşti, România.

Interstate '76

Drept să spun mă așteptam la un MechWarrior modificat. Și pe undeva chiar asta e. Mai e însă ceva: Un mic buton caracterizează puțin. Apăs pe el și în mijlocul unei lupte încrâncenate coechipierului meu îi arde de... poezie!

Interstate 76 este un simulator de mașină într-un peisaj poligonal „texturizat", din epoca pantalonilor evazați, a Chevroletului, a floricelelor fluturașilor și a Vietnamului. Nici vorbă însă pe atunci de Windows95. Dar asta e altă rablă...



Sus: daca-ș avea mașina echipată așa nu cred că mi-ar păsa de semnul ăla roșu. Și-apoi, cine m-ar opri?
Jos: stilul graficii e original și generează atmosferă



Interstates '76 - Grafica?

Grafica a fost categorisită de 80% din persoane proastă, și de mine bună. Cum vine asta? Ei, toate poligoanele au fost puse în valoare de epoca titlului, care presupune un farmec din linii drepte și apoi „filmele" de început, sfârșit sau cele dintre misiuni, sunt de aceeași factură. Nu e nici o diferență între „intro" și joc, ca să zic așa. Sper că m-am făcut înțeles. Treaba asta face bine la empatie. Dacă s-ar mișca și mai bine ar fi fost chiar roz. Dar așa...

The Road To Hell

Obișnuiam, când scriam un articol despre un joc, mai ales în ultima vreme de când cu atâtea track-uri audio, să-mi pun muzica din joc. Acum am ales un Chris Rea, nu că muzica din I76 ar fi de lepădat ci... De fapt muzica, sunetele, și vocile sunt perfect alese. O muzică de-atunci, un accent de-atunci, un bâlbâit de-acuma, și niște explozii din totdeauna. (Știți de când chinezii s-au jucat cu „chestia" în țărână și a explodat, sunetul s-a schimbat doar foarte puțin. Deh, tehnologia.) Și că veni vorba de explozii să vă spun că per total o mare explozie e la baza, sau la vârful întregului joc. Nici nu știu, să vă zic finalul? Neah, mai bine trag o lozincă: „Noi nu stricăm savoarea jocurilor" Merge? O să va zic totuși ipoteza: O gagică bine dotată (cu: o mașină plină de mine - nu e vorba despre autor ci despre știți voi ce- rachete, benzină și gloanțe în portieră, un colt și un sutien albastru... de fapt sutien n-are, dar ce are e frumos. Și albastru) e urmărită de o altă mașină. Tipa face o pană (un fulg pentru orice mecanic dar vezi tu nu prea era service acolo unde i s-a oprit rabla) și după ce strigă prin stație să comande o pizza - cred că era una scumpă că zbiera tare: HELP- bagă un umăr sănătos în portieră și se dă jos din jucărie. Se uită la câte gloanțe mai are, înjură (nu vă spun eu cum, că știți și voi cât îi duce pe americani capul la așa ceva) și se joacă de-a 'ascunsa cu tipul îmbrăcat la costum, și cu un pistol atât de mic, că orice gagică ar fi râs de el. Problema e că tipa noastră n-a apucat să-l vadă bine. Înțelegeți voi: gagiul i-a tras-o pe la spate. Poc! cred că în plămânul stâng, (raportul medico legal nu l-am văzut) căci ea se gândea tot la pizza aia și număra petale de margaretă. Nu e chiar așa, faza e chiar „cool" (n-am tradus nici înjurătura, nu traduc nici ce-a zis ăla care a venit s-o salveze, omul cu pizza). Fără atâtea brașoave vă spun că vine un negru cu părul mare, prietenul și coechipierul ei care are de acum sarcina de a te gasi pe tine, om pașnic, care din întâmplare ești frate cu victima, și să-ți lase povara faptelor de vitejie cu care se lupta frumoasa poligonală. Nefiind prea rotunjit nici tu, ești pus de către negru la încercare, după care, după ce negru se încurcă cu un glonț, tot din pistolul mic al moșului mafiot, te descurci mai... altfel.

CATEGORIA:	Simulator
PRODUCATOR:	Activision
FORMAT:	2 cd

MIN
WIN95
Pentium/90
16MB
2x CD-ROM

RESURSE

MAX
Pentium/133
24MB
Placa de sunet

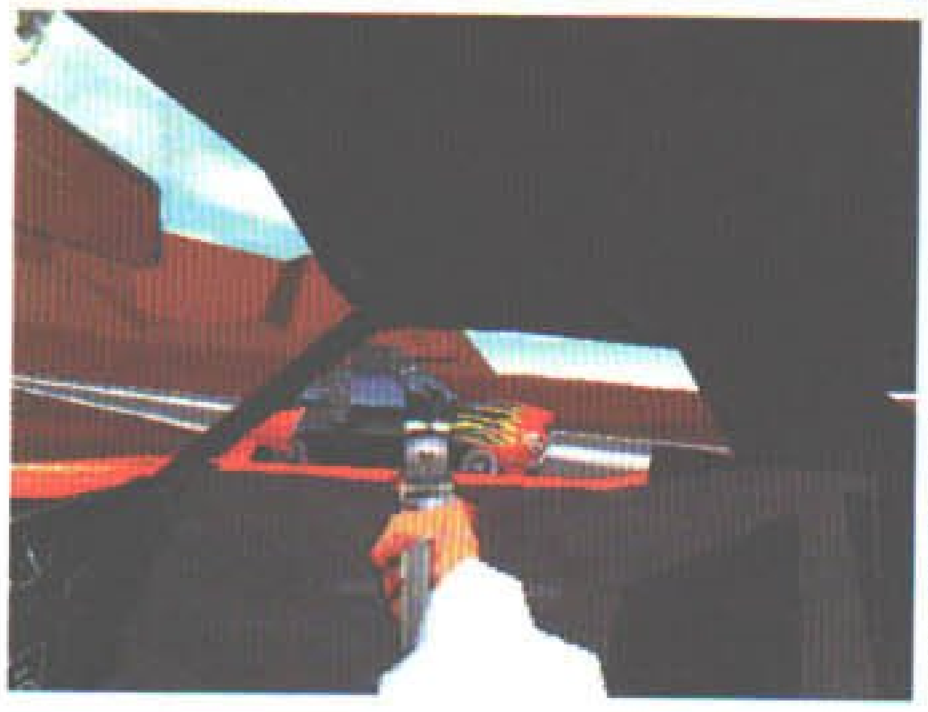


moare dragul când nu-l mai ține frâna sau când nu știe cum să ia o curba. E vară e frumos, noapte sau zi, claxonezi aprinzi farurile și-ți spun și cum e jocul. Vrei ?

I'm Looking For The Summer

I76 nu e doar un simulator, cum am avut proasta inspirație să vă spun. E un joc în care tragi în alte mașini, cu diverse unelte, care le găsești pe măsură ce înaintezi spre final. Tot ce distrugi e pradă de război și te ajută între misiuni la partea de management, service și stuff. Joc în care nu de puține ori ai de făcut curse de viteză. Ai la un moment dat un vis în care te întreci cu niște vechi dușmani de-ai soră-tii. Dacă băieții câștigă ai pierdut misiunea. Dacă ești mai iute se supără și dau după tine cu ce apucă. Ei exact la misiunea asta pe cel mai al'-dracu' l-am împușcat în cap. Poți să tragi pe geam cu pistolul și dacă nimerești soferul ai pradă de război o mașină aproape nouă. Dibaci cum mă știu, îi trag o gloanță între ochi, l-aud cum claxonează la nesfârșit (se proptise în volan pesemne) și se oprește într-un dâmb. Dar a fost doar un vis. În concluzie n-am luat nimic. Păi să nu-i înjuri? Nu, pentru că jocul e bun, chiar foarte bun, și dacă ți-a plăcut cursa asta, în următoarea misiune, după ce-l recuperezi pe negroteiul găurit din locul plin de dușmani te pomenești urmarit de o haită de cretini de care trebuie să fugi cu toată viteza pe un drum cu serpentine, dreapta munte, stânga gol. Și toate virajele spre dreapta. Eh, asta-i numai la început. Până să salvați cel mai mare zăcământ de petrol al americii mai aveți mult de împușcat. Și nu numai mașini care sunt una mai pitorească decât alta. Dar apar și zburătoare. Știți voi, acolo în deșert mulți țânțari, elicoptere și stuf (adică n' stuff).

Sus: ostilitățile se desfășoară și noaptea și nu pot spune că arată rău sau că-mi lipsește lumina
Jos: un dram de noroc, un dram de îndemânare, un dram de plumb și treaba-i gata



God's Great Banana Skin

„Să lăsăm însă poveștile nene Cațavencule" și să revenim la joc. Vreo 18 misiuni mari cât o zi de post și nici prea ușoare, o interfață care ar necesita un joystick cu hat, throtle & stuff, nu prea bine optimizată pentru mouse și care necesită câteva modificari dacă ești un prăpădit de gamer cu tastatura lipită de degete. Jocul vine pe 2 CD-uri, unul de instalare și altul de joc. Metodă antifurt. Engine-ul de simulator de mașină foarte bine făcut, frâna de mână acționând cum trebuie, hopurile dâmburile, văile dealurile și peisajul mioarei clonate la americani în marele deșert, cu micile canioane, prapăstii de mai



Ce-mi doresc eu mie?!? Roșie-albastră, poa' să fie?

Gone fishing

Acum, că v-am aburit destul vă las cu bine, dau un scor și-o șterg de-aici că m-am intoxicat de atâta Windows. Ce dacă e 3.11? Uite punem ceva mai supărat în CD și ne mai curățăm cu un Quake că tot se lungește și ăsta cât o zi de... sărbatoare. E spre deliciul nostru copii. Aaa, apropos, că veni vorba de voi. Dacă vă mai prind că trasferați atâtea poze de alea... băgați-vă mințile în cap. Ce credeți că noi nu știm cu cevă pierdeți nopțile? Perverșilor! Vă spun eu! Mai ales tu, ăla a lu' Țugulea... *







Universul din Interstate '76 e generat foarte bine. Plin de mașini supărate, cu misiuni îndeajuns de variate și cu un feeling aparte, jocul e și el foarte bun. Deci?

* Ce ciudă am eu pe tac-su' he,he!

82

Aromă plăcută, poezie, originalitate puțină, dar eficientă	Cerințe de sistem după nesațul Windows-ului. Mouse-ul neoptimizat.

AMD
Scurtă istorie oficială

Firma care, multă vreme a fost ghimpele din coasta INTEL-ului datorită procesoarelor 286 - 5x86, în ultimul timp asaltează iarăşi poziţia liderului mondial al industriei de microprocesoare, aproape detronând Pentium-ul, prin noua familie de procesoare „botezată" K6.

Cunoscută mai ales pentru vâlva făcută de lansarea procesoarelor 5x86 şi K5, Advanced Micro Devices are în spate peste 25 de ani de cercetare şi dezvoltare asiduă.

În numărul de faţă publicăm prima parte a istoriei oficiale a AMD, urmând ca, în numărul următor, să revenim. AMD o merită pe deplin!

În primii săi 25 de ani, AMD s-a dezvoltat, de la dimensiunea biroului unuia dintre fondatorii săi, la corporaţia multinaţională cu un profit anual de aproape două miliarde de dolari.

Evenimentele ce au marcat dezvolatrea AMD, şi forţele ce au condus compania spre viitorul succes, sunt descrise în continuare.

1969 - 1974: Găsirea unui drum

De la 1 mai 1969, Jerry Sanders împreună cu încă şapte asociaţi, au pus bazele AMD. Cu un an înainte, Jerry şi-a părăsit postul de director al marketing-ului la Fairchild Semiconductor, hotărât să clădească o companie producătoare de semiconductori, a cărei producţie să fie destinată pieţei computerelor şi comunicaţiilor.

În decursul primilor săi ani, marea majoritate a produselor AMD erau preluate de la alte companii şi reproiectate pentru o mai mare viteză şi eficienţă. **„Superioritate în parametri"** - a fost de atunci deviza AMD. Pentru a da produselor sale mai mult decât atât, compania a instituit o garanţie a calităţii nemaiîntâlnită până atunci în industrie - toate produsele au fost executate şi testate conform severului standard MIL-STD-883, indiferent cărui beneficiar îi erau destinate şi fără nici un fel de costuri suplimentare.

Până la sfârşitul celui de-al cincilea an, 1500 de angajaţi ai AMD fabricau peste 200 de produse diferite, aducând companiei un profit de 26,5 milioane de dolari.

1974 - 1979: Scrutând viitorul

Următorii cinci ani au demonstrat încă o dată tenacitatea AMD. În pofida perioadei de recesiune din anii 74 - 75, când vânzările au scăzut simţitor, compania a înregistrat totuşi vânzări de 168 milioane de dolari, reprezentând o rată de creştere anuală de peste 60 de procente.

La cea de-a cincea aniversare a sa, AMD a organizat ceea ce a devenit apoi o tradiţie recunoscută - o mare petrecere pentru toţi angajaţii săi şi familiile acestora. Această perioadă a dus şi la o dezvoltare a spaţiilor de producţie, cum au fost fabrica din Penang, din Malayezia, inaugurarea unor linii de asamblare la Manila în Filipine, sau construcţia uzinelor 915 DeGuigne în Sunnyvale.

1980 - 1983: Găsirea drumului spre vârf

Primii ani ai deceniului 8 au definit AMD prin două simboluri de-acum faimoase. Primul, numit „Vârsta Asparagusului", reprezenta calea de adezvoltare a companiei, prin creşterea numărului de TIPURI de produse oferite pieţei. Al doilea simbol, a fost un val uriaş. Deviza: „Catch the Wave", prezentă în toate spoturile publicitare, înfăţişa compania ca pe un val uriaş, o forţă de neoprit în lumea procesoarelor.

Şi chiar au fost de neoprit. AMD a devenit lider în materie de investiţii în cercetare şi dezvoltare. La sfârşitul anului 1981, AMD depăşise dublul vânzărilor din anul 1979. Noi facilităţi de producţie s-au construit în San Antonio ca şi în Austin, AMD devenind un concurent puternic în lumea semiconductorilor.

1984 -1989: Ani grei

AMD şi-a celebrat cel de-al 15-lea an al existenţei, ca pe unul dintre cei mai buni ani la capitolul vânzări din istoria sa. În lunile ce au urmat aniversării, deoarece erau şi coacţionari, angajaţii au primit dividende record.

Din 1986, umbrele schimbării au cuprins industria americană de semiconductori.

Companiile japoneze de profil, au început să domine piaţa. AMD, împreună cu ceilalţi competitori americani, au început să caute noi căi de menţinere pe piaţă, într-un mediu de afaceri tot mai dificil.

În 1989, Jerry Sanders vorbea despre transformări: schimbarea structurii întregii companii pentru a putea pătrunde pe pieţe noi. Împreună cu Submicro Development Center, AMD a început să-şi dezvolte tehnologiile submicronice.

1989 - 1994: În plină transformare

AMD a lansat un nou concept de dezvoltare: „Sfere de influenţă". Pentru compania în plină transformare, sferele de influenţă au fost microprocesoarele compatibile IBM PC, cipurile pentru reţele şi comunicaţii şi memoriile de mare performanţă. În plus, supravieţuirea pe termen lung a companiei depindea de dezvoltarea noilor tehnologii submicron, ce ar fi acoperit necesarul de producţie până în următorul secol.

Ajunsă la cea de-a 25-a aniversare a sa, AMD şi-a dovedit încă o dată creativitatea şi tenacitatea demonstrând, dacă mai era nevoie,că poate şi se va menţine şi în continuare pe primul sau al doilea loc în lume, pe orice piaţă şi-ar desfăşura activitatea, inclusiv în domeniul compatibilelor Microsoft Windows, unde compania a întâmpinat serioase dificultăţi de ordin legal, pentru a produce atât de popularele procesoare Am386 şi Am486. AMD a devenit şi un important producător de EPROM şi flash ROM, rămânând în acelaşi timp devotată dezvoltării tehnologiei submicron. Pentru ultimii trei ani, compania a înregistrat, din nou, un record de vânzări şi, bineînţeles, de profit.

Astăzi, AMD este foarte diferită de compania înfiinţată în urmă cu 25 de ani, dar rămâne competitorul puternic aşa cum a fost mereu, acceptând orice provocare, încrezătoare în forţa oamenilor săi. Un lucru este sigur: viitorul AMD-ului va fi modelat de aceleaşi principii care au stat la baza politicii companiei, valorificând în continuare capacitatea de perfecţionare şi adaptare la schimbări. Iar dincolo de toate, viitorul AMD-ului va fi scris şi pe mai departe de AMD-işti, oamenii ale căror eforturi au creat deja legendara, de-acum, **Advanced Micro Devices.**



GAME OVER pe Internet

Nimeni nu ține minte mai bine ca noi că, odată ca niciodată, mai precis atunci când apăruse numărul 1, a existat o pagină de web Game Over. Instalată pe unul din serverele Facultății de Automatică din UPB prin bunăvoința cuiva din zonă, pagina a avut o existență mai degrabă efemeră, bunăvoința pomenită mai sus, dispărând de parcă nici n-a fost. Așa se face că, în numărul 3, adresa de e-mail și cea de web specificate în caseta redacției erau „nu@mai.e" și, respectiv „nu://mai.e.nici.asta" (Am primit chiar întrebări de la oameni ce s-au păcălit. Nu vă închipuiți cât ne-am bucurat.) Oricât de mare ar fi fost bucuria asta, nu se face ca o revistă să nu poată fi citită și pe web. Și-uite-așa, din vorbă-n vorbă, am reușit să ne cățărăm și pe sârmă.

La ora actuală, există un server Game Over, o pagină Game Over și adrese de e-mail pentru fiecare membru al redacției, ca să poată fi înjurați separat.

În pagina respectivă găsiți informații, noutăți, prezentări, pe scurt numărul curent al revistei, într-o formă restrânsă. În plus, se găsesc link-uri către diferite site-uri de unde pot fi download-ate demo-uri sau jocuri shareware și unde... știți și voi cum stă treaba.

În rest... vă așteptăm la *http://gameover.kappa.ro*.

Ah, era să uit. În stânga e un screen-shot al meniului principal.

Interviu cu dl. ȘTEFAN TANURCOV, realizatorul Dos Navigator-ului

Recunoscând superioritatea netă a Dos Navigator-ului față de alte programe de gen, ne-am hotarât să discutăm cu realizatorul. După multe căutari, am reușit să-l localizăm în lagărul de „pionieri" New Auschwitz 90210 - Chișinău, Moldova. În urma demersului diplomaților (a se citi spionilor) noștri, ne-a fost acordată permisiunea să-l interogam. Iată informațiile pe care am reușit să i le smulgem:

Anchetator: Domnule Stefan Tanurcov, spuneți, ce v-a facut să produceți DN cind NC domina piața programelor de acest tip?
Răspuns: În lucrul meu NC era prea incomod, o cămașă strîmtă pentru un copil mare, așa că am hotarât să văd ce pot adauga, creând DN. L-am făcut în primul rind pentru mine.
Anc.: Ce aduce nou ultima versiune care tocmai a apărut?
R: În primul rând Navigator Link-ul, care permite legarea a doua calculatoare atât prin cablu, cât și prin modem. În plus, programul a devenit mai stabil, iar vechile bug-uri au fost corectate.
A: Veți produce și un DN pentru WIN 95?
R: Deși e tentant, pe moment nu ne putem permite. Când vom dispune de resursele necesare, va apărea și așa ceva.
A: Symantec a produs Norton Utilities.Veți face la fel? Va exista ceva de genul Rit Labs Utilities?
R: Inițial au existat planuri, însă apariția mai multor sisteme de fișiere (FAT, NTFS, HPFS), presupune și un volum de cunoștințe, muncă și timp de care nu dispunem.
Anc: DN este tradus în multe limbi.Va apărea și o versiune românească?
R: Acum suntem în cautarea partenerilor care ar putea traduce termenii în româna. De cum îi vom găsi, o vom face.
A: Nu aveți de gând să produceți jocuri?
R: Dacă ne vom putea permite vreodată, cel mai probabil este că va apărea o filială care va scoate jocuri sub semnătura RIT LABS.
A: Ce programe de-ale voastre au mai aparut (sau urmeaza să apara)?
R: Specialitatea noastră sunt comunicațiile asă că avem acum în producție câteva programe pentru acestea, cum ar fi Argus, un mailer pentru Fido sau THE BAT, program ce primește poșta electronică și care are câteva calitați care îl vor deosebi de NETSCAPE.
A: Aveți și alte proiecte?
R: Unul dintre principalele noastre proiecte este Red Gigabyte, un web-site de pe serverul Chicago, menit să demonstreze că „nasc și la Moldova/România/Rusia programatori adevărați". Există deja o duzină de Web-site-uri vestice care s-au alăturat facând trimiteri la el și aici (adică la adresa ritlabs.com) puteți găsi o mulțime de programe originale cum ar fi DN, ITA (unicul disasambler interactiv care lucrează sub toate sistemele de operare) sau PCDOS, o versiune mult superioară celei de la Microsoft și care costă doar un dolar.
A: O ultimă întrebare: noua versiune a D.N păstrează Tetris-ul?
R: Desigur, DN fără Tetris ar fi la fel ca un gamer adevărat fără Xquest pe hard (sic!).

Iată ce ne-a comunicat acest informatician rebel, iar noi, încălzindu-ne (a câta oară?) la focul screen-saverului său, ne-am gândit cu optimism la un viitor în care, pe computerele noastre, ar fi instalat DN 99.

A consemnat: Traian Bostan

QUAKE
Mission packs 1&2

Dacă DOOM-ul a avut parte de un număr impresionant de misiuni şi editoare la scurt timp după apariţie, QUAKE, deşi mult mai „customizabil" decât strămoşul întemeietor, nu a avut chiar aceeaşi soartă. Cel puţin nu imediat. Un motiv destul de evident este acela că, spre deosebire de DOOM, Quake este în totalitate 3D, iar construirea unui nivel care să folosească toate resursele engine-ului nu este floare la ureche. O altă problemă o constituie prezenţa surselor de lumină, pentru calculul cărora este necesar ceva timp, chiar pe procesoare puternice.

Cu toate astea, au apărut o puzderie de niveluri şi, nu mai puţin important, darea în folosinţă a QuakeC-ului (limbaj ce permite un control complet asupra tuturor parametrilor ce definesc jocul), a dus la apariţia unui număr impresionant de patch-uri. Ce fac aceste patch-uri? Păi, de exemplu, schimbă comportarea monştrilor, a armelor etc. Unele din patch-uri sunt de-a dreptul remarcabile (Grapling Hook, de exemplu) şi, de curând, cele mai reuşite arme create astfel şi-au găsit un suport oficial în cele două Mission Pack-uri ieşite pe piaţă pentru a slujii gloriei Quake-ului. Da, de fapt despre asta vreau să vă spun, dar nu ştiam cum să încep.

Distribuite de Activision, cele două pack-uri sunt produse de două firme, una de-abia formată, cealaltă ceva mai cunoscută pentru colaborarea cu id Software. Să le luăm în ordine:

De la Hipnotic Interactive:
The Scourge Of Armagon

Ce aduce nou? Pe lângă 3 episoade totalizând 16 misiuni single-player şi 1 (uan) bucată hartă pentru reţea (jucabilă şi SP), Scourge Of Armagon oferă spre deliciul tuturor trei arme noi şi doi monştri la fel de noi.

Se pare că 3D Realms a pierdut câţiva designer-i ţapeni pentru nivelele Prey-ului, odată cu plecarea tipilor care au fondat Hipnotic Interactive. După ce că nivelele din Scourge Of Armagon au o arhitectură absolut bestială, există şi câteva îmbunătăţiri aduse engine-ului. e un nivel cu o exploatare minieră părăsită care ar trebui să pună pe gânduri pe mulţi producători şi creatori şi ce mai vreţi voi, care au impresia că ştiu ce e aia meseria lor.

Au mai apărut câteva chestii noi cum ar fi niscaiva elici prin apă care, dacă nu eşti atent, te fac precum castravetele din reclama de la televizor (ăla tăiat în spirală), sau nişte câmpuri de forţă (folosite fie pe post de pod, fie pe post de uşă).

În rest, Quake la superlativ. Asta vrea să însemne şi o dificultate sporită. Mult sporită.

Cele trei episoade nu pot fi jucate separat, trecerea dintr-unul într-alt-ul făcându-se automat. La final, natural, apare monstrul cel mai supărat şi un pic jum'ate robot şi trage în tine cât îl ţin puterile. Până moare. După aia, numai de bine.

De la Rogue Entertainment:
Dissolution Of Eternity

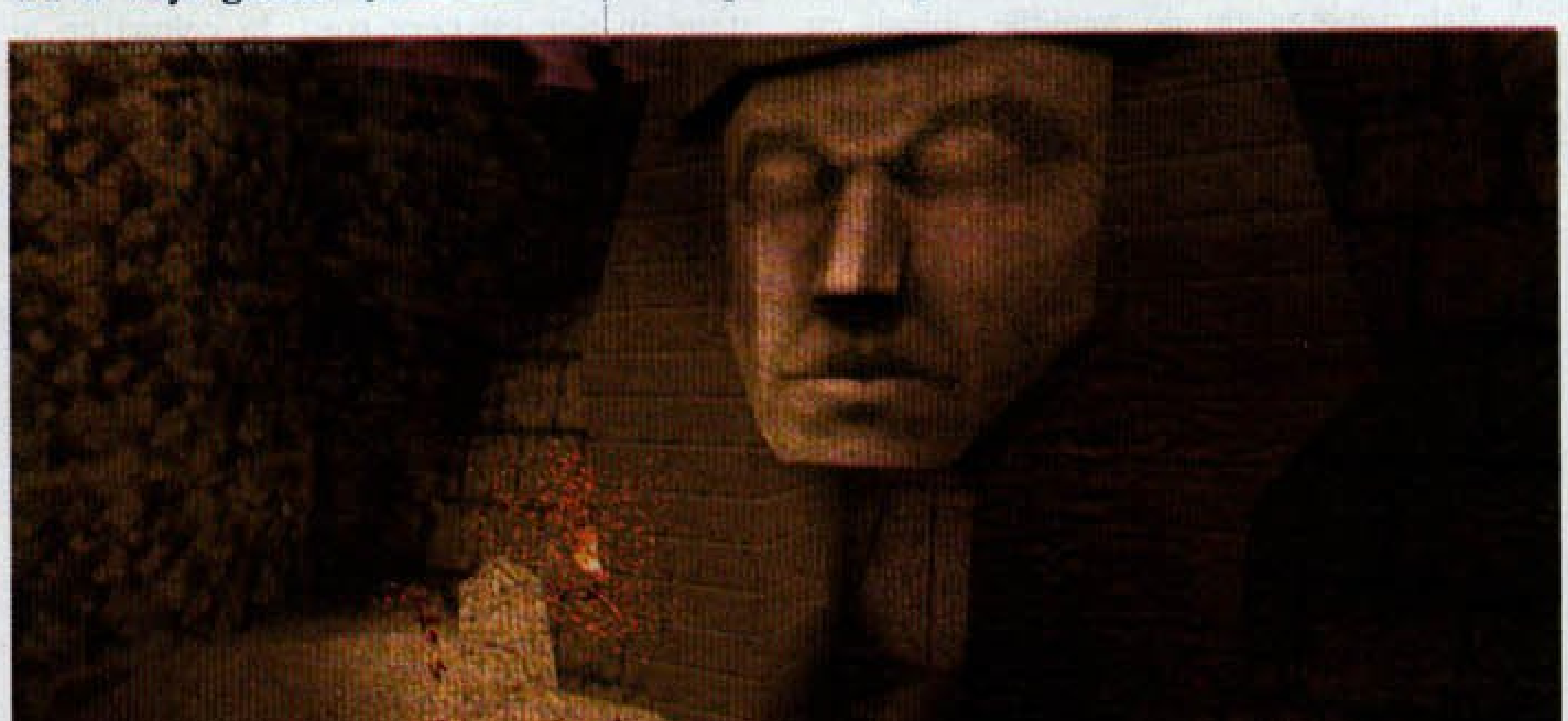
Rogue sunt cei care au făcut Heretic-ul şi Hexen-ul. După astea două jocuri, ne cam dăm seama despre ce au în cap tipii: numai epopei medievale, dragoni, săbii şi altele la fel.

Pack-ul scos de ei poartă amprenta acestei gândiri în ambele episoade (16 misiuni). La fel hărţile pentru death-match (vroiam să zic reţea, dar e cam acelaşi lucru). Numai texturi medievale, numai monştri aparţinând unui trecut haotic, asta exceptând clasicul Enforcer, care te laserează la fel de nonşalant într-un castel din evul mediu, ca într-o staţie orbitală.

Mai hotărâţi să aducă noul, realizatorii au dotat pack-ul cu 4 arme noi (nu chiar arme) şi... staţi puţin să socotesc... cam 5 monştri noi, asta nesocotind şi eventualii inamici ce apar o singură dată în joc (pe la sfârşit de episod, pe la final de nivel etc)

În reţea a mai fost introdus un nou mod de joc, pe echipe (la o adică faci echipe de câte un jucător) în care scopul este capturarea steagului advers şi aducerea sa în propria fortăreaţă, operaţiunea aducând echipei 15 frag-uri).

La capitolul dificultate, DISS stă bine. Asta vrea să spună că e mai dificil decât Quake-ul, dar nu stupid şi nejustificat. Pe partea cu arhitectura, pot spune fără mare efort că cei de la Hipnotic sunt mai buni, însă nu cu mult şi este vorba, oarecum de gust, existând şi în DISS niveluri înăuntrulcărora te minunezi.



Intrarea în templul lui Osiris. Arma este un Multi Grenade Launcher, iar jos... nişte nefericiţi.

The Scourge Of Armagon:

Arme:

Laser Cannon.

Arma care a plăcut tuturor celor care au văzut-o. Folosind ca muniţie energie, la fel ca şi Thunderbolt-ul, acest mirific chenon trage cu

un soi dubios de laser care ricoşează haotic de toate suprafeţele întâlnite, nefiind astfel, deloc greu să-ţi atragi singur nişte gemete.

Mine Layer

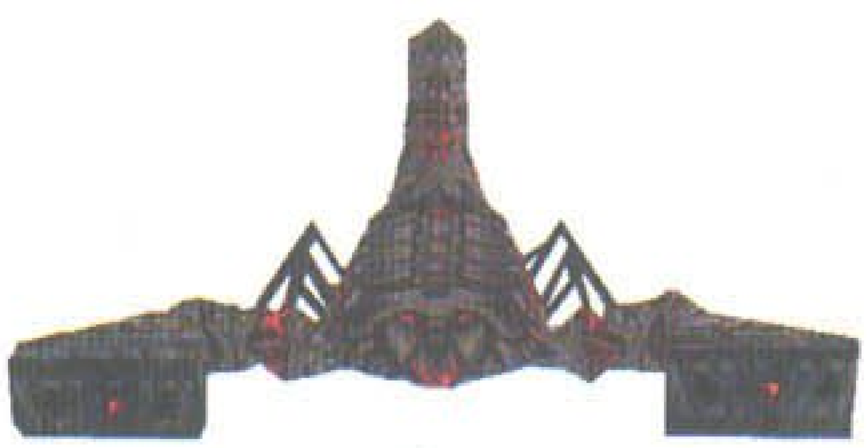
Alternativă a lansatorului de grenade, lansează mine ce aderă la orice suprafaţă şi care explodează fie după un timp, fie când sunt împuşcate fie, cel mai important, la apropiere cuiva viu şi mişcător. Muniţie: rachete.

Mjolnir

Practic este vorba de ciocanul lui Thor. Modul de folosire constă în izbirea sănătoasă a solului, chestie ce produce frumoase fulgere albastre îndreptate către toţi cei de faţă. eficientă când te lupţi cu mulţi inamici. Logic nu? Muniţie: energie.

MONŞTRI:

Centroid



Un scorpion mecanic, prevăzut cu două mitraliere cu tragere rapidă, cu o coadă a naibii de puternică şi cu un creier destul de dezvoltat. Consecinţe? De-aproape e de rău. De departe e mai puţin rău. Slăbiciuni? Nu poate trage decât pe orizontală. Tactici: sari cât te ţine tasta şi încasezi mai puţine gloanţe. Altceva? Nimic? Ok.

Gremlin



Bâzdâganie hălăduind prin locuri întunecoase. Destul de slăbuţă ca putere, are prostul obicei de a-ţi fura armele şi a le folosi aşa cum crede de cuviinţă, de obicei împotrivă-ţi. Alte pasiuni? Cadavrele din zonă par să-i stârnească grozav interesul. Atât.

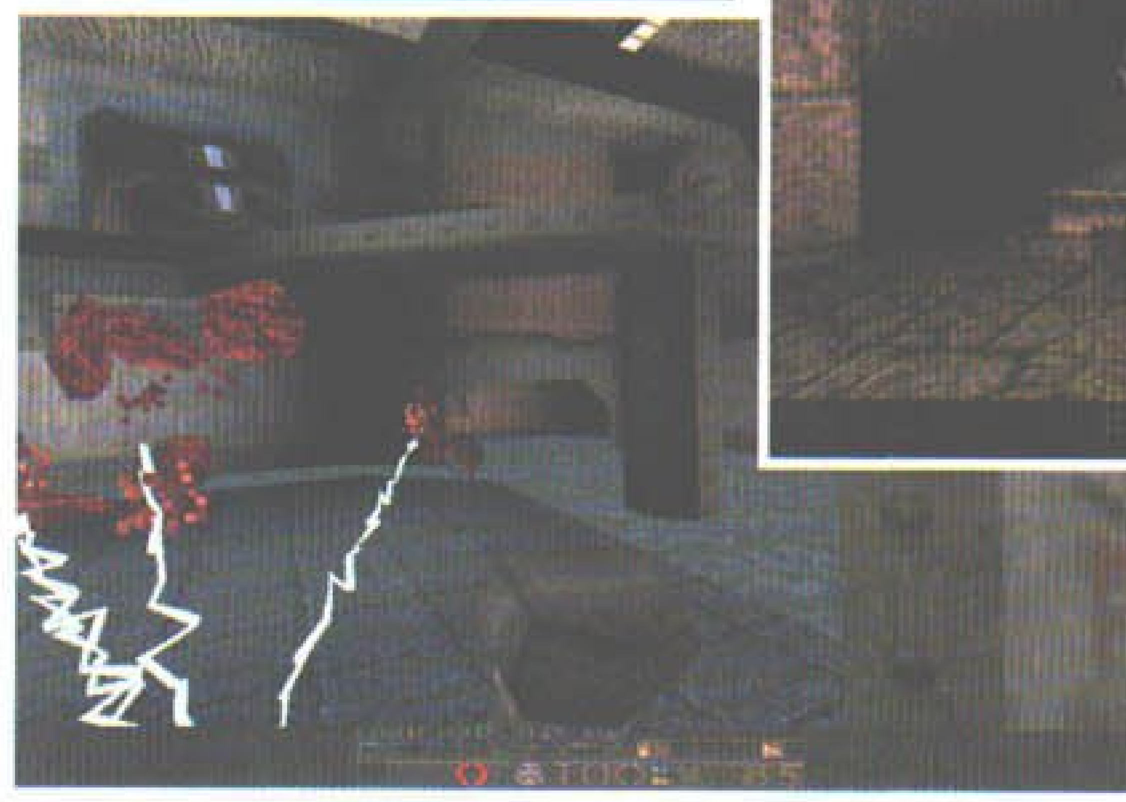
Obiecte:

Empatic Shield

Este un scut care împarte damage-ul între atacant şi atacator. Atunci când tragi într-un jucător protejat de aşa ceva, o încasezi laolaltă cu dânsul.

Dreapta: statuia aia o să învie cât ai clipi, când o să faci cine ştie ce lucu n-o să-i convină.
Jos: Mjolnir-ul în acţiune este radical. În reţea, acest lucru se ridică la puterea a doua.





Antigrav Belt

O centură ce te ajută să te înalţi maiestuos de la sol. Aspectul enervant este că, deşi ai mai multă libertate de mişcare, viteza de deplasare scade şi eşti mai vulnerabil.

Wetsuit

Variantă îmbunătăţită a Biosuit-ului. Permite celui ce-l poartă o mai mare libertate de mişcare în mediul acvatic. În apă, that is.

Dissolution Of Eternity

Arme (muniţii):

Lava Nails

Este vorba, de fapt, de un nou tip de muniţie, cuie de lavă. Nu ştiu cum or fi astea cert este că se folosesc cu aceleaşi mitraliere, fiind însă mult mai puternice.

Multi Rockets

Este un nou tip de muniţiie, folosit cu acelaşi lansator de rachete. Sunt lansate patru rachete în acelaşi timp. Sună bine, ziceţi? Mda, aveţi dreptate.

Multi Grenades

Similar pentru grenade.

Plasma

Muniţie folosită cu Thunderbolt-ul. Este lansat un guguloi de plasmă albastră care se comportă aproximativ ca guguloiul de plasmă verde lansat de BFG 9000-ul din DOOM. Mai precis, împarte în mod egal la cei aflaţi destul de aproape de locul de impact câte un fulgerel. Spre deosebire de BFG9000, nu trebuie să ai ţinta sub ochi ca să o încaseze, putând astfel să tragi foarte bine după colţ.

Grapling Hook

Întâlnit numai în jocul de reţea, numai în modul Teamplay. Fiecare jucător primeşte scula automat. Foloseşte la agăţatul de ziduri, plafoane, grinzi etc. Odată agăţat cu unealta, poţi să schimbi arma şi să tragi în cei de jos, la fel ca un liliac monstruos. Monstrule!

MONŞTRI:

Mai întâi am să-i pomensc pe cei relativ cunoscuţi. Există un Slime verde şi un Ogre care trage cu multi grenade. Slime-ul cel nou n-am observat să aibă diferenţă faţă de cel vechi şi albăstrui. Ogre-ul este foarte puţin modificat ca aspect, având un soi de banderoă pe mână, mai mult ca să-l identifici tu, decât ca să difere efectiv de cel clasic şi cuminte. Să trecem acum la cei mai deosebiţi.

Wrath



Este un soi de mumie zburătoare care trage în tine cu ceva roşu, în colţuri ce te urmăreşte, având o viteză mult mai mare decât cea a proiectilelor folosite de păienjeneii pe trei picioare din Quake. În plus, când îşi dă duhul, explodează şi-afectează, pe cei ce prin preajmă i se-ncumetează. Mă rog... uite-l:

Eel



Demn înlocuitor al lui Piranha, este un ţipar electric, destul de drăguţ la înfăţişare şi destul de angoasant în comportament. Când eşti în apă, se pare că nu-i place şi te cam, numai un pic şi dureros, curentează.

Guardian

Pe la sfârşitul câtorva nivele, apare chestia asta, chiar enervantă. Cu aspect de egiptean

supărat pe lume, îndreaptă spre tine o suliță inofensivă din care izvorăște un laser ofensiv. Când este atacat, generează din pământ din iarbă verde pe alții asemenea lui, numai un pic mai slăbuți. Destul de greu de omorât. Destul de potrivit ca gardian.

În rest, mai sunt doar câțiva. O să vedeți ce-i ăla un **Overlord**, un soi de tata lu' Wrath și o să întâlniți dragonul care a fost promis încă de la prima versiune a Quake-ului. Apropos, engine-ul este versiunea 1.08.

Pe total

O spun aici pentru că e valabil în ambele cazuri: muzica, spre deosebire de Quake unde Nine Inch Nails s-au dat peste cap și au scos o demență căreia cu greu i se poate spune muzică (și chiar îmi place cum cântă NIN), este mirifică. Se pare că Activision are ceva e-a face cu asta, ori poate numai mi s-a părut că aud influențe din stilul muzicii de la MW2: Mercenaries. Pe scurt, track-urile audio sunt totale și merită toată stima și respectul.

Pe total, add-on-urile astea două pentru Quake se dovedesc a fi ceea ce trebuie să fie un Add-on, anume o chestie care să sporească savoare jocului, nu să crească artificial dificultatea. Din păcate, multe pachete de acest gen nu reușesc să ajungă ceea ce ar trebui și lasă un gust amar celui ce așteaptă ceva nou.

Repet iarăși încă o dată pleonasmând furibund: sunt tari. Și merită. Go.


Arhitectură dementă, electricitate, laser de-o parte și de alta.

Scourge of Armagon

92

Arme, monștrii și arhitectură foarte bine gândite. Muzica e... of, of!

Finalul un pic superficial.

Dissolution Of Eternity

86

Atmosferă bine înfiptă în mintea jucătorului. Jocul în rețea luat bine în calcul. Muzică...

Arme relativ banale. Nivelele, deși bine gândite nu sunt ceva "cu totul altfel", ci numai „altfel".

RED ALERT: Counterstrike

Pentru că mai toate jocurile de succes capătă, în cele din urmă un add-on, Command&Conquer: Red Alert are și el parte de același tratament. Add-on-ul scos de cei de la Westwood poartă numele de Red Alert: Counterstrike și nu este nimic altceva decât o colecție de misiuni suplimentare.

Add-on-urile sunt adresate în general celor care au terminat jocul și cărora acesta le-a plăcut într-un grad destul de mare pentru a nu se plictisi și a accepta ca pe ceva foarte bine venit niște misiuni noi, chiar dacă acestea nu aduc mbunătățiri sau schimbări majore în jocul propriu-zis, așadar pasionaților. Se presupune, deasemenea că pasionații nu sunt niște ageamii în ale jocului respectiv, ba din contră.

Cele de mai sus dau o explicație destul de logică, zic eu, pentru faptul că add-on-urile în general și cel al Red Alert-ului în particular, sunt mult mai dificile decât jocul propriu-zis și când zic „mult" înțeleg chiar mult.

Clar și scurt

Counterstrike are 16 misiuni noi, fiecare „cu șpirifanțul său" ca să citez un mare clasic în viață. Șpirifanț de genul că dacă n-ai văzut defileul pe unde să o iei cu Tania ca să ajungi... degeaba te chinui că nu-i chip. Sau, în orice caz, nu unul frumos.

Au fost introduse unități noi: Wonder Dogs, Tesla Tank, Superjet-uri și Elite Super Soldiers. Tehnologia atomică a căpătat noi dimensiuni, fiind disponibile noi moduri de folosire. Mai prost este că noile unități nu pot fi folossite decât în misiunile propriu-zise și nu în jocurile în rețea sau prin modem. Nu sună bine deloc, nu?

Apropos, un lucru care sună cu siguranță bine și care vine să întărească afirmația lui Andrei cum că Red Alert e un joc mai ales de rețea, este numărul hărților de rețea cu care vine Counterstrike: 100!

Au mai fost adăugate 8 melodii noi, iar în rest același joc. Departe de mine gândul să învinuiesc Westwood-ul, companie excelentă, de delăsare, însă când mă uit alături și văd ce reușesc add-on-urile alea două să facă din Quake, mă-ntreb de ce nu se întâmplă la fel și cu Red Alert.

Final

V-a plăcut Red Alert? O să vă placă. Nu v-a plăcut? Nici o șansă să vă placă.

Clar și scurt, nu? Și fără scor sau poze. Go.

Hintul emisiunii

Ca să ajungi la ascunsele misiuni GIANT ANT, pornește jocul normal iar apoi, în ecranul principal, ține apăsat SHIFT și click-ează pe boxa din imagine.

Time Line
Apogee/3D

Hotărâţi să schimbăm lucrurile în bine, am reuşit să păstrăm o atmosferă calmă când s-a pus problema stabilirii autorului de TIME-LINE. E drept, nici n-a fost vreo problemă mare, pentru că, din oficiu, am fost stabiliţi noi: eu şi copilotul de lângă mine.

Ne-a fost lăsată totuşi, o libertate, aceea de a ne alege singurei firma de pus sub microscop. Greu, foarte greu. Să ne zică dom'le clar, nu să ne lase pe noi să ne dăm de ceasul morţii încercând să ne găsim o sarcină cât mai uşoară. Mă rog, până la urmă am reuşit să ne stabilim, cu greu, asupra unei firme ce nu a produs foarte multe jocuri cu mâna proprie, reuşind în schimb să-şi facă un nume ca distribuitor: Apogee.

Bineînţeles, nu putem vorbi de Apogee dacă nu vorbim de 3D Realms, cele două companii fiind foarte strâns legate, legăturile fiind... dincolo de cele sentimentale.



Cosmo, unul dintre personajele ieșite pe ușa firmei Apogee. Mic, verde și mai puțin terestru.

Apogee

Toate-s vechi...

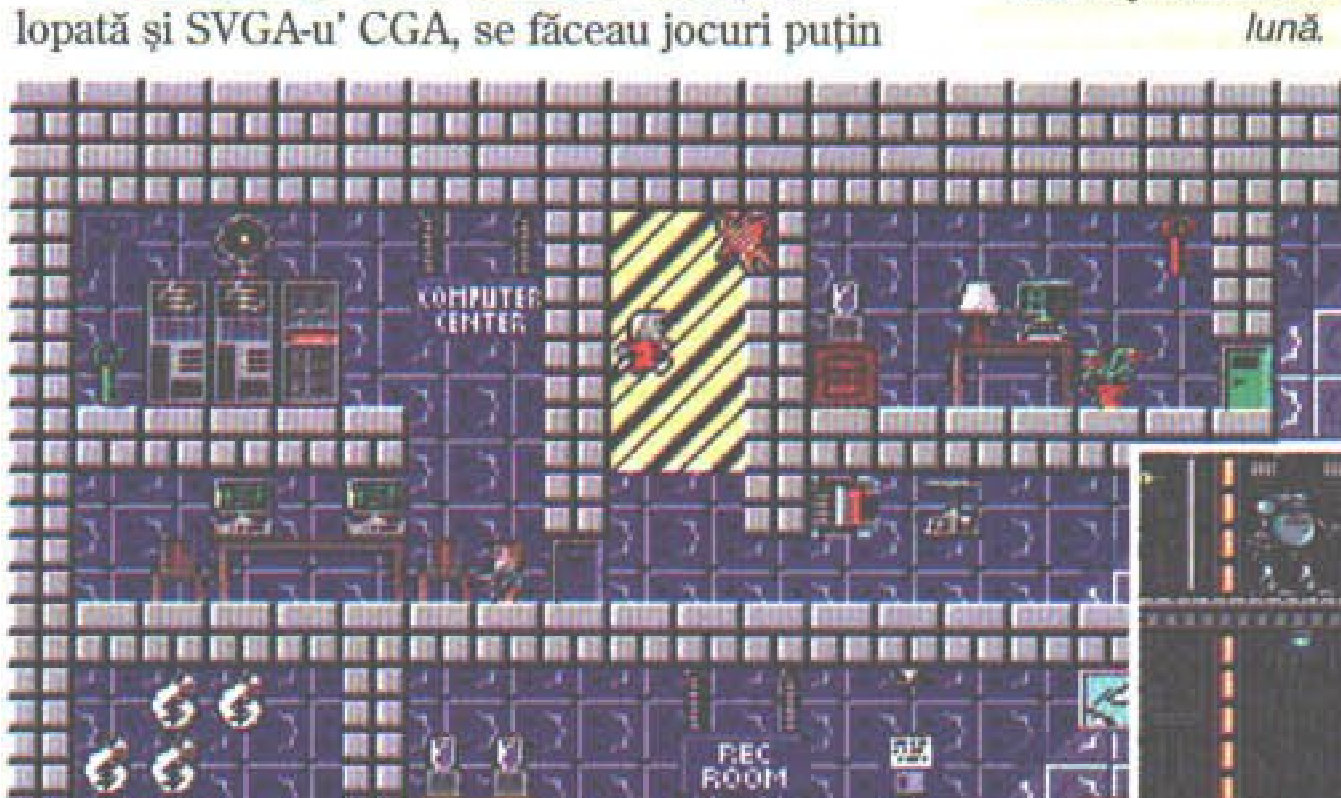
La prima vedere pare o alegere puţin inspirată, lista cu joace distribuite de Apogee fiind lungă precum o zi de lucru, noaptea la redacţie, numai tu, calculatorul şi ţânţarii cartierului. Cum însă, multe din joculeţele astea sunt importante doar din punct de vedere arheologic, nu o să insistăm asupra lor.

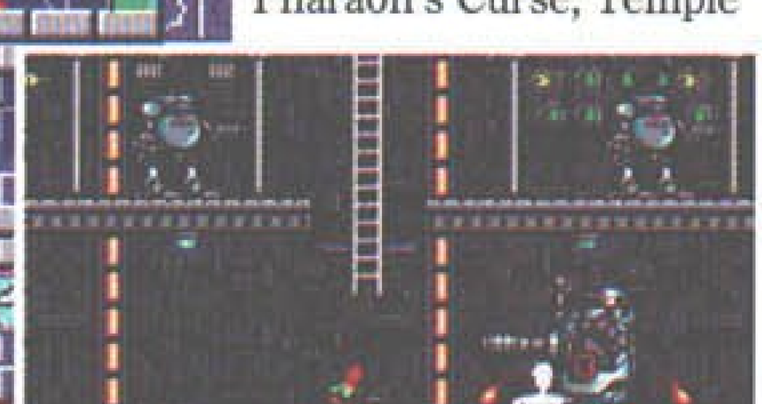
Aşa că

La-nceput, pe când era baba fată, puşca lopată şi SVGA-u' CGA, se făceau jocuri puţin pretenţioase. Apogee are trei mari şi... hm, late(?) la activ:

Pharaoh's Tomb este un adventure/arcade în care n-ai altceva mai bun de făcut decât să explorezi o ditamai piramida egipteană, cu 20 de niveluri pline de capcane şi puzzle-uri. Jocul utilizează sistemul FAST (Fluid Animation Software Tehnology) care zbârnâie până şi pe un XT. Dealtfel cerinţele de sistem sunt: XT, 384ko memorie convenţională şi 1 (un) mega pe hard-disk, placă video CGA.

Așa arătau jump'n'run-urile pe vremea acea. Ei, băieții moșului. o fi fost EGA-u' EGA, da' nici Roma nu s-a clădit într-o zi, nici Rayman într-o lună.





PT este primul din seria de patru episoade, grupate sub numele Raiders of the Lost Tomb: Pharaoh's Tomb, Pharaoh's Curse, Temple of Terror, Nevada's Revenge.

Celelalte două jocuri sunt Arctic Adventure şi The Kroz Games. Primul continuă aventurile eroului din Pharaoh's Tomb, pe numele său Nevada Smith (un fel de Gogu Ferentari) în căutarea unei comori a vikingilor.

The Kroz Games este jocul care a marcat efectiv începutul pentru Apogee *Software*, ramura productivă a firmei Apogee.

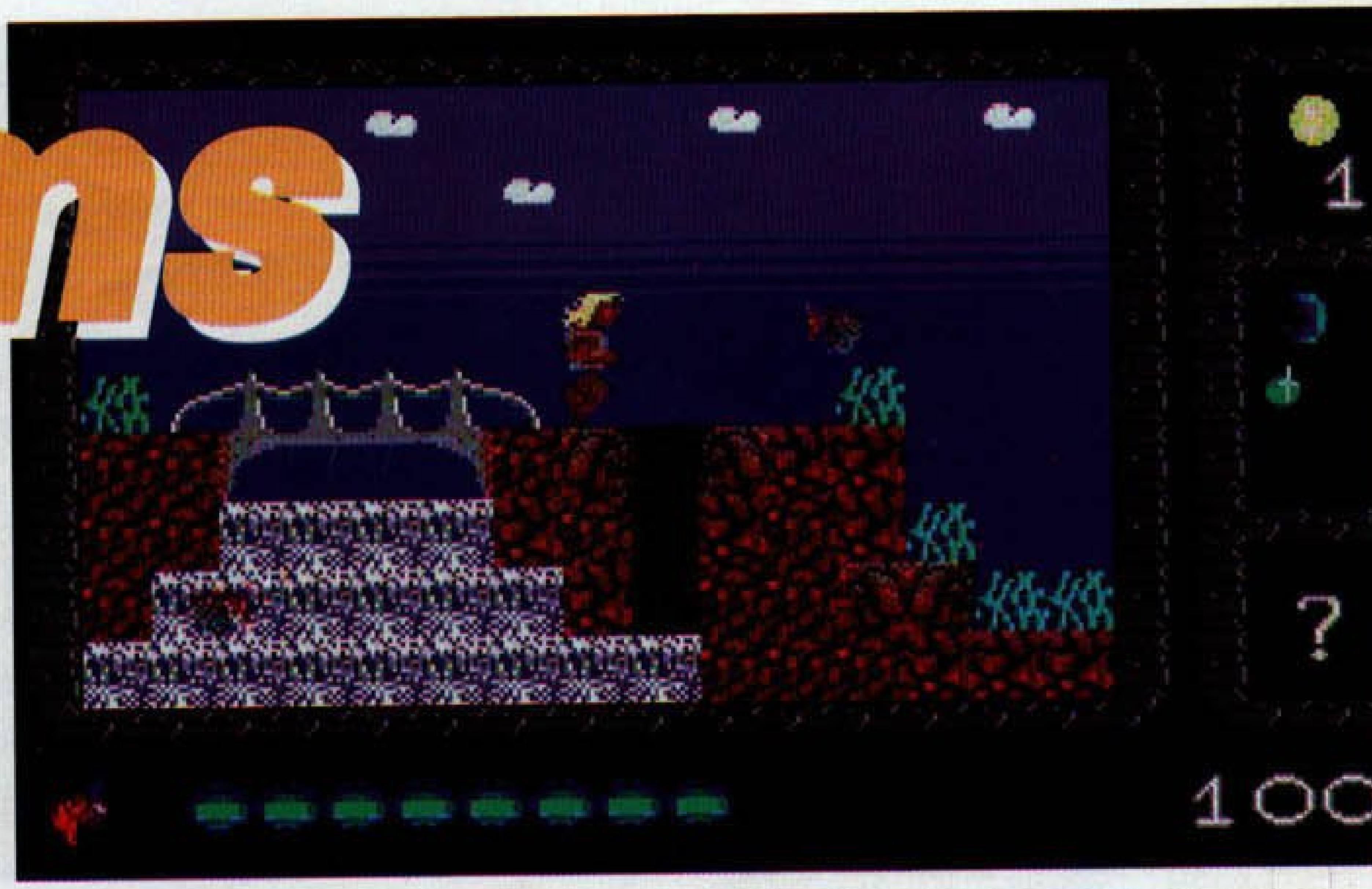
Joculeţul este o combinaţie de arcade, adventure şi strategie şi are trei episoade: Kingdom of Kroz, Return of Kroz şi The Lost Adventures of Kroz, ultimul fiind cel mai supărat.

Odată cu trecerea la standardul EGA, violenţa care sălăşuia în spiritul producătorilor de jocuri, se dezlănţuie în toată voioşia ei. În ce-i priveşte pe Apogee, aceştia scot pe piaţă o serie întreagă de jocuri care tratează acelaşi subiect: împuşcatul cârcăiecilor sălbatici de către eroul jump'n'run-itor.

Nu putem să nu începem cu fantasticul Commander Keen: Invasion of the Vorticons, produs de nimeni alţii decât id Software, compus pe atunci din John Romero, John Carmack şi... încă unul.

Joci rolul lui Billy Blaze, băiatul stupid de genial care şi-a făcut navă spaţială şi s-a erijat în apărătorul Pământului. Invasion of the Vorticons are trei episoade (pe la noi denumite popular Keen 1, 2, 3): Marooned on Mars, The Earth Explodes şi Keen Must Die!

Realms



Încă un jump'n'run. Fise nu se foloseau că de-aia îi zice PC, ca să fie personal.

Billy Blaze ajutat de id, continuă să facă ravagii printre hoardele de Mehmeți spațiali în următorul joc din serie, Coommander Keen: Goodbye Galaxy, care are la rându-i două episoade: Secret of the Oracle și The Armageddon Machine.

Apogee a publicat o serie întreagă de jump'n'run'n'shut'em up'n,kick'em down-uri drăguțe, chiar așa pentru EGA: Monster Bash, Bio Menace, Secret Agent și Duke Nukem.

Pe domeniul educațional firma are trecute în cont Math Rescue și Word Rescue, jocuri făcute să convingă părinții de necesitatea computerului în educația odraslei.

Ta, naa, în sfârșit un joc care cere o configurație mai puternică pentru a „merge" bine. Dark Ages necesită performanțele unui procesor 80286, ba chiar pe cele ale unui 80386, un 486 fiind deja prea puternic și făcându-l de nejucat.

Autorul lui Dark Ages a produs pentru Apogee mai multe jocuri, printre ele aflându-se Cosmo's Cosmic Adventure. În ciuda vechimii, aventura lui Cosmo este un jump'n'run simpatic, în care tânărul extrapământean Cosmo se află la comanda-ți pentru a-și salva... bla, bla.

Mai importante printre jocurile aceluiași tip, sunt Duke Nukem-urile. Seria Duke Nukem s-a bucurat de succes, începând chiar cu primul joc, în care îl hăituiești cât e ziua de



Ciupercuțe pe câmpii, hai să jumpăim copii.



Duke Nukem, pe când procesoarele nu erau în stare să-l facă și 3D



Monster Bash. Un joc la fel de mare ca primele 10 de secunde din intro-ul Phantasmagoriei.

lungă pe Dr. Proton și hăcuiești armata acestuia de Techbot-i (tehboți?).

Duke Nukem II e același joc, doar mai bibilit, cu mai multe, mai mulți, mai violenți și mai șmecheri. La fel de bibilit se vrea și Alien Carnage, joc avându-l ca erou pe Halloween Harry, tip beneficiind deja de avantajele VGA-ului și fiind cel puțin la fel de violent și hotărât să scape lumea de greutățile provocate de alieni și pe aceștia de greutățile vieții, ca și Duke cel Nukem.

În același gen ca și Commander Keen, Duke Nukem sau ce-o mai fi, este făcut și Realms of Chaos. Jocul tratează viața grea și aventuroasă a celor două personaje, frate și soră, Endrick și Elandra, nevoiți să trudească din greu pentru a salva tărâmurile din Mysteria, puțin sub influența a ceva rău. Se găsește prin Realms of Chaos și ceva RPG, precum și ceva-ceva adventure, pe lângă acțiune.

Doi renumiți eroi își găsesc vocația în Crystal Caves și Paganitzu. În timp ce Mylo Steamwitz hălăduiește prin cele trei episoade ce compun cavernele (The Trouble with Twibbles, Slugging it Out, și Mylo Verses the Supernova), neînfricatul Alabama Smith (frac'-su lu Nevad Smith, probabil) vizitează cu multă grijă și simț al responsabilității piramidele aztece în cele trei părți ale Paganitz-ului (Romancing the Rose, The Silver Dagger și Jewel of the Yucatan). Paganitzu este oarecum similar cu Boppin, un jocuieț total haios de logică, unde dacă ești logic... ăăă, știți voi.

Hei, destul cu atâta logică (atâta?), înapoi la acțiune! Magia se face simțită și pe domeniul jump'n'run-urilor prin intermediul lui Hocus Pocus. Trimis de Terexin, șefu' al mai mare al Consiliului Vrăjitorilor, într-o călătorie primejdioasă, pentru a-și dovedi măiestria, eroul, pe numele său Hocus, are de înfruntat o întreagă hoardă de răuvoitori. O grafică VGA, o varietate mare de monstruleci... un jump'n'run, fie el și cu un strop de magie.

Tot magie găsim și în Mystic Towers: A Baron Baldric Adventure, unde mai puțin tânărul Baldric „chichează asurile" tuturor băieților răi care au invadat Turnurile Lazarine. Bătrânel, bătrânel, da' ia uite-te la el! Moșu' Baldric are o mare libertate de mișcare în peisaj, se cațără, sare, se târăște etc. Rămâne să vedeți dacă e așa de original pe cât susține Apogee.

Ei, și pentru că mai toate jocurile violente de la Apogee aveau în prim plan o sărmană ființă din carne și oase, fie ea și erou, era timpul pentru intrarea în scenă a jocurilor cu năvuțe, laseruțe și tunuluțe. Lețe.

Major Stryker este primul joc folosind animație pe mai multe planuri. Ca și în Stargunner sau Raptor: Call of the Shadows, scopul este să-ți conduci nava total fioroasă spre inima forțelor dușmane, trecând în drum prin ficat, pancreas, pleură, plămâni și tot așa. La capitolul ăsta cu multe împușcături, Raptor este chiar drăguț, tipii de la Cygnus Studios, care l-au produs, făcând treabă bună pe toate planurile: animație, sunet, culoare și savoare.

După atâta violență nevinovată, Apogge publică cu un real succes, Death Rally. Un principiu simplu, acela conform căruia dacă nu-ți place de concurentul de lângă, i-o arăți fără multă vorbă, stă la baza acestui succes. Având o grafică chiar foarte bună și beneficiind de acel „vino-ncoace", Death Rally a cam stat destulă vreme în atenția amatorilor de raliuri cu împușcături. Ce oferă concret? 19 traseuri, 6 mașini, fiecare cu propriile arme, joc multiplayer (maxim 4 nefericiți). Tare mi-e că, dacă vă place genul, n-ar trebui ratat.

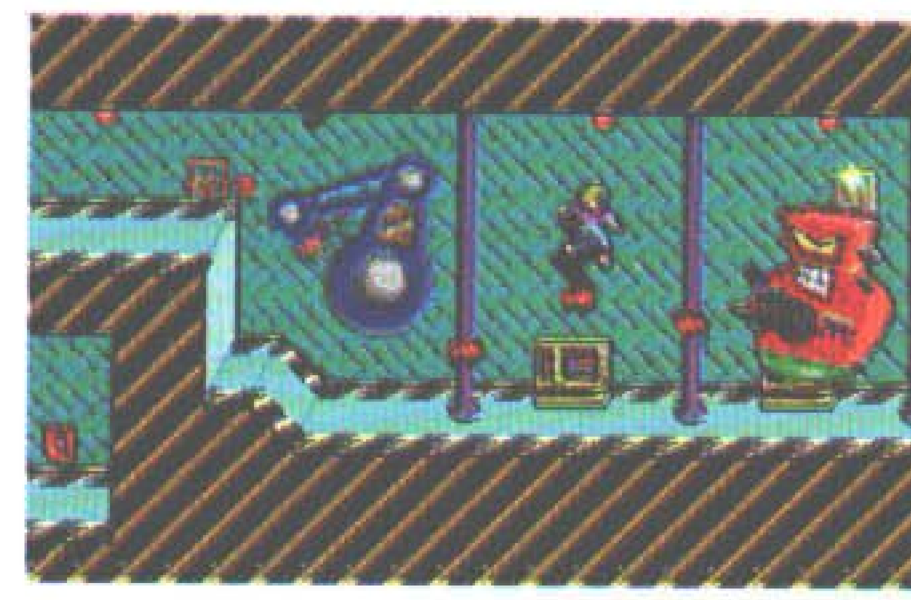
Ieșit un pic din linia trasată de producțiile de până acum, Xenophage: Alien Bloodsport este ceva gen Mortal Kombat în care pe post de Liu Kangi și Shan Ţungi se găsesc frumoși alieni alienați. Xenophage are câteva lucruri de arătat, printre care grafica SVGA și efectul de zoom care te apropie sau te depărtează de scena luptei, funcție de cât de departe sunt cei doi combatanți. Pe total, însă, dacă vreți cafting, MK-ul este mai bun.



Adevărul e că au existat motive pentru care Rise Of The Triad a fost numit „the most violent game"

+ 3D Realms

Bun. Acum ar trebui să vă spun câteva lucruri despre colaborarea dintre id Software, mai precis John Romero, și Apogee. Când Apogee a început colaborarea cu Romero, firma era foarte la început, iar acesta a cerut o sumă, nu mare în sine, dar importantă pentru ce era Apogee pe vremea aceea. Decizia nu știu cât de ușoară a fost. Da, nu știu cât de ușoară, însă știu cu siguranță că a fost bună. Seria Commander Keen produsă de Romero a fost într-adevăr un succes dar, mai important, acesta a produs primul first person shoot'em up notabil și anume Wolfenstein sau, hai să-i spunem și așa, Wolf 3D. E drept, id-ul mai făcuse ceva pe aceeași idee în Abyss 3D, însă Wolfenstein a fost hit-ul ăl mare.



Commander Keen, cu adevărat Jump. Apoi Run.

La apariția jocului, întreaga lume a enterteinmet-ului electronic a sărit în sus. Wolf 3D a câștigat câteva premii bune și a avut parte de calificative din cele mai răsunătoare. Numit de către presa de specialitate (PC Gamer) unul din cele mai importante opt jocuri făcute vreodată (Care or fi celelalte? Parcă văd că Dune 2 e unul dintre ele.), jocul care nu putea fi comandat în Germania





Star Gunner, cenușe și orhidee la New York. Sau greșesc? Bine, fără orhidee.

datorită conținutului un pic... ăă, dubios, beneficiază de următorul scenariu:

Îl întruchipezi pe William J. Blazkowicz, un tip îndeajuns de supărat și de inconștient ca să se afunde singur în labirinturile Castelului Hollehammer, fortăreața nazistă unde Dr. Schabbs trudește de zor pentru a fabrica armata perfectă.

Extrem de simplu ca interfață și foarte captivant, Wolf 3D îți oferă spre deliciu imaginea văzută prin ochii personajului, adică mâna cu arma-ți proprie și naziști încercând să te convingă de justețea cauzei lor.

La fel de 1st person și cam la fel ca realizare sunt cele două jocuri avându-l ca erou pe Blake Stone: Blake Stone: Aliens Of Gold și Blake Stone: Planet Strike. Scenariul e un pic mai SF, monștrii sunt ceva mai monstruoși, mai există ceva obiecte, o hartă, personaje vorbitoare, dar în rest, cam același lucru.

După ceva timp a văzut lumina zilei din biroul id-ului, DOOM-ul, știm foarte bine cu ce consecințe. Fără a fi ceva foarte oficial, este clar pentru toată lumea că Apogee și 3D Realms au început o campanie de, hai să-i spunem urmărire și nu imitare a id Software-ului.

Primul joc în gen a fost Rise Of The Triad. Cu un engine foarte asemănător cu DOOM-ul, cu un scenariu un pic penibil și nemergând pe 386, ROTT-ul a fost catalogat ca fiind la vremea aceea „cel mai violent joc". Totuși, datorită unor minusuri importante în design-ul nivelurilor și în concepția inamicilor, Rise Of The Triad nu a reușit să se apropie nici pe departe de dâra lăsată în conștiința jucătorilor de către DOOM.

La trei ani după apariția DOOM-ului, 3D Realms scoate pe piață Duke Nukem 3D, beneficiind de un engine mult evoluat față de cel al producției id-ului (sunt permise pasarele, poți sări, te poți târî, etc.). Bătând mult apa în piuă pe tema „Duke Nukem kicks DOOM's ass", 3D Realms părea să uite că un joc ce apare după trei ani de la lansarea celuilalt, e natural să fie mult deasupra ca engine. Totuși, deși toți sunt de acord cu superioritatea realizării tehnice a lui DN3D, părerea nu este la fel de unanimă în ceea ce privește feeling-ul.

Oricum, Duke Nukem 3D rămâne un joc foarte bun (în GO2 se găsesc mai multe despre el) și, cu siguranță, dacă ar fi apărut înaintea DOOM-ului, nu s-ar mai fi spus „jocul ăsta e gen DOOM" ci „gen Duke Nukem 3D".

Și, pentru că am cotit-o spre 3D Realms, să nu uit să pomensc de Terminal Velocity, joc mai mult decât foarte bun ca realizare, în care zbori la bordul unei nave supărate și faci lumea pulbere în juru-ți. O interfață simplă, o grafică foarte țapănă, un engine bazat pe poligoane texturate care face cinste programatorilor, o muzică și niște sunete excelente, toate astea fac din TV un joc furios în care acțiunea dementă este la ea acasă. Singura parte unde scârțâie, ușor, este scenariul.

Parcă decişi să spulbere iluziile de „ăi mai tari" ai celor de la 3D Realms, id Software relizează Quake-ul. Dați puternic cu capul de pereți de monstruoasa excelență a ultimei pro-



Shadow Warrior, tot 1st person, tot violent, tot 3D. Doar mai la umbră.

ducții id, 3D Realms amenință cu...

In production

Prey, poate cel mai important proiect al 3D Realms-ului, este anunțat de către aceștia ca viitorul sfârșit al supremației Quake-ului. Sloganul „Ceea ce Duke Nukem 3D a fost pentru DOOM, va fi Prey pentru Quake" a fost foarte uzitat de către 3D Realms. Deocamdată Prey este în lucru. Screen-shot-urile date către public arată foarte bine, însă să nu zicem hop până nu sărim gardul. Câțiva dintre participanții la Prey au abandonat proiectul, motivul invocat de către unii fiind tocmai lipsa de dorință a 3D Relms-ului de a face ceva nou și limitarea firmei la a imita și a încerca să întreacă id-ul. Prey este așteptat, în urma amânării, pentru 1998 și,se pare, va merge numai cu accelerator 3D. Declarațiile 3D Realms-ului, susțin că se află deja în posesia întregii tehnologii a Quake-ului dar că, pânăla data lamsări Prey-ului, aceasta va fi deja învechită. Oricum am da-o, noi jucătorii, se pare că vom avea numai de câștigat.

Tot amânat a fost și Duke Nukem 3D II. George Broussard, președinte la 3D Realms, spune că s-au plictisit oarecum de engine-ul „Build" cu care a fost făcut DN3D și că ar dori un nou engine care să facă din noul Duke Nukem 3D un joc cu adevărat 3D. (uf, ce de 3D-uri!)

Alt proiect al 3D Realms este Shadow Warrior, anunțat cu destul de multă pompă. Deasemenea un 1st person, jocul te va pune să cutreieri prin niscaiva subterane, piramide, ceva de genul, unde... bla bla.

Uf!

Cu asta, am cam terminat treba și am pomenit de mai toate. Eh poate ar mai fi ceva de spus pe ici pe colo (un add-on la Duke Nukem 3D, numit Plutonium Pack, un alt add-on la Rise of The Triad, pe nume Extrem Rise Of The Triad) dar... uf, am obosit.

Ok, hai că am vorbit destul.

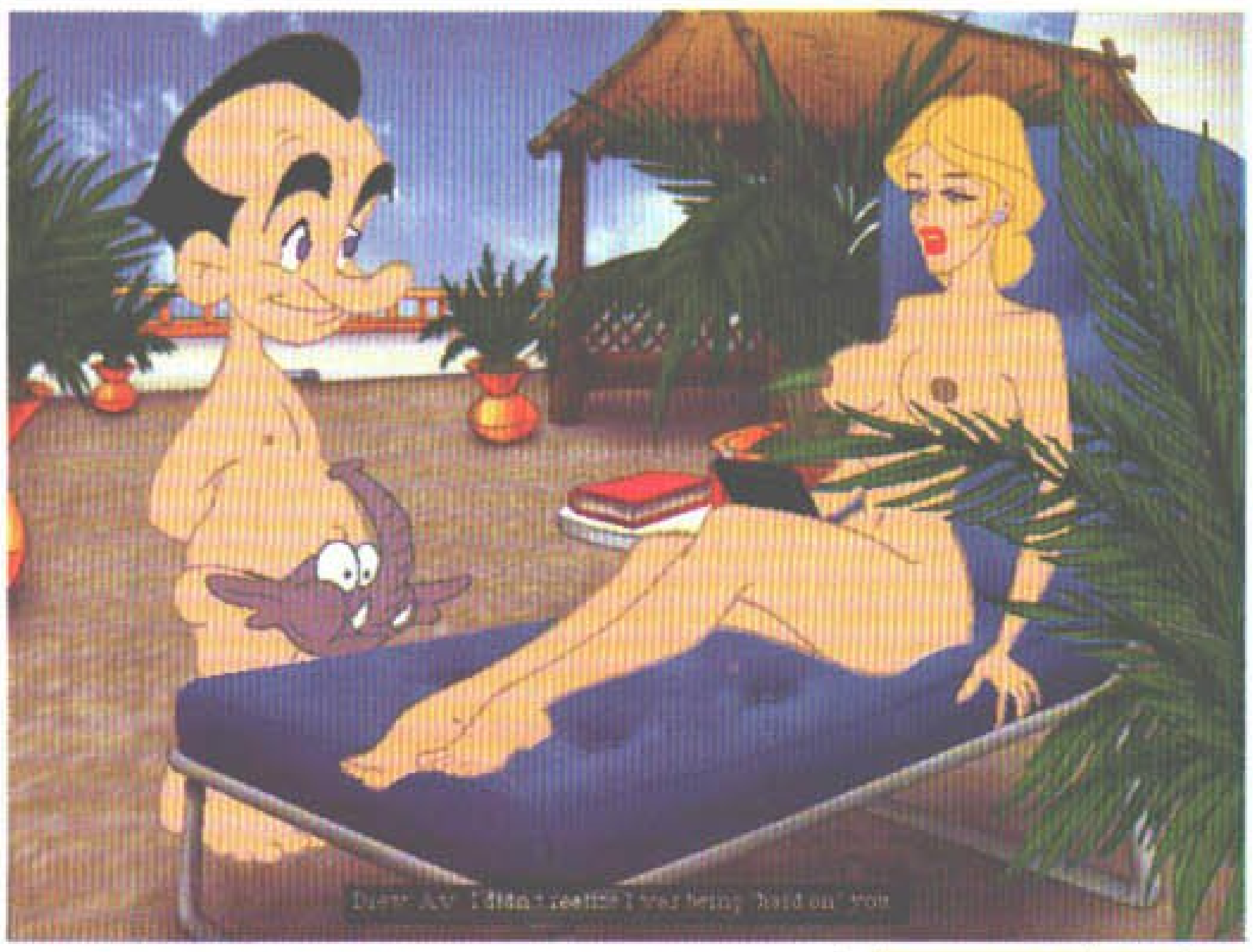
Go.



Wolfenstein, jocul cu care id-ul și Apogee au deschis o nouă eră în lumea jocurilor pe calculator.

Leisure Suit LARRY 7 in Love For Sail

Soluţie (mai mult decât) completă



Oarecum copleşiţi de numarul de serie ce urma să fie purtat de urmaşul hoinarului prin ţara şopârlelor trândave, oamenii de la Sierra au stat ei ce au stat şi apoi au hotarât ca în locul unui titlu ca Leisure Suit Larry 7, să folosească ceva mai sugestiv, aşa luând naştere Love For Sail. Jocul este excelent realizat, putând fi considerat ca fiind cel mai reusit şi „explicit" din serie, cu toate că poantele din Larry 2 fac de râs oricare din bancurile din Love For Sail, - inclusiv pe cele cu „beaver"-i.

ove For Sail are interfaţa modificată, binecunoscutele icon-uri pentru mers, vorbit, privit, gustat şi aşa mai departe, fiind înlocuite cu nişte meniuri care apar în momentul în care dai click pe un obiect. Pentru a da un farmec sporit aventurii, există şi un meniu intitulat „Other", unde poţi scrie comenzi ce nu sunt afişate în mod explicit, în unele cazuri de acestea depinzând progresul. De-a lungul jocului vei participa la un fel de concurs intitulat „Where's Dildo?", al cărui scop principal este găsirea a 32 de ăăă *chestii* d-alea (nu ma puneţi să traduc „dildo"), fără a avea însă vreo influenţă asupra scorului.

Ia patentul (+1) şi kit-ul de cusut (+1), scoate acul din acesta din urmă (+1), şi îndoaie-l cu patentul (+1). Foloseşte acul îndoit pentru a deschide cătuşele (+2). Încearcă s` deschizi uşa, apoi să arunci haltera-veioză sau scaunul prin geam, şi, întrucât acestea dau greş, foloseşte Other/Break (+2).

Pentru a te deplasa mai uşor între diferitele locaţii, poţi folosi CTRL-M pentru a obţine o hartă. Foloseşte felefonul alb de 6 ori pentru a face bancuri pe seama recepţionerului (+6). *dildo în spatele unei coloane din dreapta - 1*

Mergi în sala de odihnă a marinarilor şi ascultă povestea (+3) pe care o debitează Peter. Concret, este vorba de un concurs numit „Thygh Man Trophy", iar câştigătorul se alege cu o săptămână de vacanţă în cabina căpitanului - care este o femeie şi jumatate - pentru cine nu a realizat asta până acum. *dildo după butoi - 2*

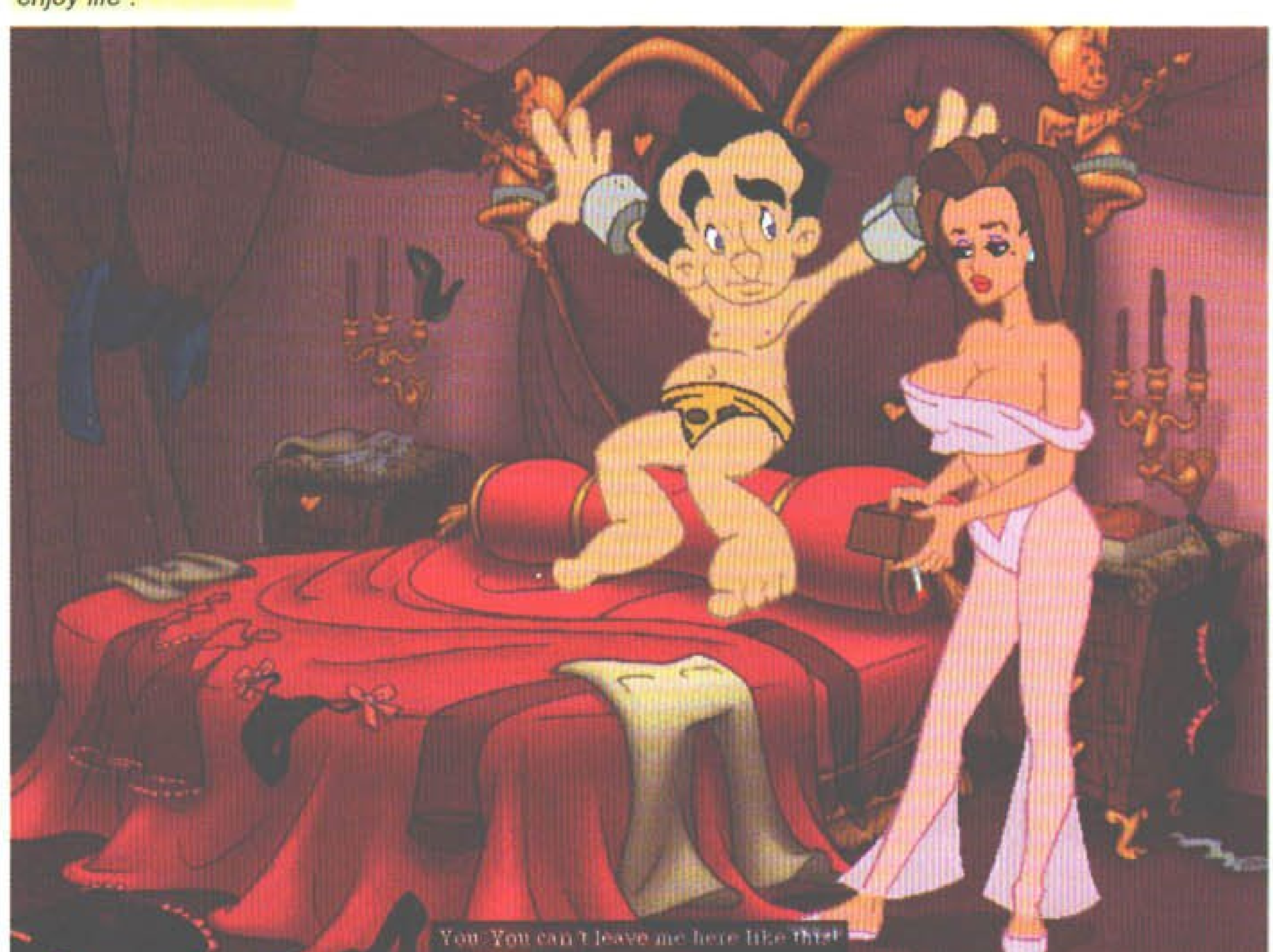
Mergi în josul ecranului şi vorbeşte cu Johnson, barmanul (+2). *dildo în stânga, în gaura din lemn - 3*. Ieşi pe punte, vorbeşte cu Peggy şi află de la aceasta de combinaţia explozivă (+11). Intreab-o de căpitan (Other/Thygh). *dildo în spatele plantei cu aceeaşi formă - 4* Deschide capacul hidrantului (+1), ia furtunul (+3), apoi închide capacul (Other/close). *dildo în spatele plantei în forma de castor - 5* Ia fructele kumquat din pomul tăiat în formă de oaie (+2). *dildo la baza pomului kumquat - 6* Este posibil să întâlneşti un individ pe nume Rod care face animale din baloane. Vorbeşte cu el şi asistă la o demonstraţie, fără a obţine însă puncte.

Mergi la piscină. *dildo în tufişul din stânga - 7* Discută cu paznicul, care îţi va da un costum de baie (+2). Odată intrat în piscină, uita-te la Drew (+3) şi vorbeşte cu aceasta. Află că prepararea băuturii numite „gigantic erection" necesită un timp foarte lung, apoi cere-i cartea pe care o citeşte. Răsfoieşte ziarul de pe masă şi citeşte despre cele două Juggs (+3).

Haidem la „Grande Atriumo". *dildo în dreapta uşii de la bibliotecă - 8* În bibliotecă citeşte cartea despre electromagnetism (+2), pre-

Larry, mereu la post, acolo unde o femeie frumoasă se simte singură, tânără şi, nu neapărat, neliniştită.

Da, da, bine-a zis cine-a zis: „If you don't have troubles, you don't enjoy life".





cum şi cea despre Anton Fokker - scrisă de Drew (+2). *dildo lângă pendulă - 9*. Uită-te la castorul din dreapta sus (+1). Fă cunoştinţă cu Victoran Principles (+3), iar după ce epuizezi toate opţiunile, cere-i acesteia să caute orice. In momentul în care aceasta se întoarce cu spatele, şterpeleşte sticla cu soluţia de lipit (+3), apoi ieşi în „Grande Atriumo". *dildo în stânga sus - 10*

Mergi în camera ta (+2). *dildo lângă găleată - 11*. Scoate spray-ul din teava de scurgere a WC-ului (+3), uită-te la hârtia higienică (+1), apoi ia-o (+2). Foloseşte furtunul de pompieri pe WC (+9), trage apa (+2), apoi rezolvă-ti nevoile (+2). Intre timp Drew a terminat cartea pe care o citea, aşa că deplasează-te spre piscină. *dildo în tufişul din dreapta - 12* Vorbeşte cu Drew despre Fokker (+13), apoi cere-i cartea pe care o citea (+11). Acum este momentul pentru a-ţi încerca „puterile" la „LoveMaster 2000™". Pentru aceasta trebuie să introduci cartela de identificare în aparatul specializat din stânga (+2). *dildo în cabină - 13*. Intrucât scorul nu este departe de ceea ce ne aşteptam, răzbună-te pe organizatori şi apasă pe butonul verde nemarcat (+4) - vei avea parte de o surpriză în „Grande Atriumo".

In bibliotecă pune-o pe Victorian să caute orice. Foloseşte acest răgaz pentru a lua cartea pe care o citeşte (+6). Scoate-i coperta (+4), înveleşte cu ea cartea de la Drew (+14), apoi pune-o înapoi pe masă (+2). Ieşi afara din cameră, apoi intră din nou pentru a observa transformarea ce a avut loc. *dildo



în dreapta - 14* Uita-te la ecranul monitorului (+1), apoi vorbeşte cu Vicki despre ... vreme (+20). *dildo în camera ta, în spatele WC-ului - 15* Întoarce-te la Vicki, care, între timp a devenit cea mai competentă persoană în problema care te frământă, şi provoac-o să-ţi dovedească acest lucru la „LoveMaster 2000™" (+6). După ce aceasta termină, se dovedeşte că nu a citit degeaba cărţile respective, aşa că eşti declarat câştigătorul probei - cu scorul maxim, fireşte (+25).

Mergi la „The Heaving Ho"". *dildo într-una din tăvile din partea de jos a ecranului - 16* Priveşte fasolea, apoi mănâncă din ea (+4). Fart (+1). Mănâncă din nou fasole. Stai de vorbă cu individul de serviciu, şi comanda s'pork până epuizezi stocul (+9). După ce pleacă chinezul, ia cuţitul (+3) şi becul (+3). *dildo în cutia cu crenvurşti - 17*

Du-te în bucătărie. *dildo la capătul şirului de cârnaţi - 18* Ia peştele împachetat în ziar, şi separă-le (+2), apoi citeşte reţeta publicată în ziar (+5). Priveşte capetele peştilor ghilotinaţi (+1), năvodul agăţat de tavan (+1), pe Fifi (+1), apoi ia ceaunul (+2) şi sarea (+2) şi foloseşte „CaviarMaster 2000™" (+1).

Ajuns la „Poop Deck" vorbeşte cu Nailmi şi Wydoncha (+3).

Mergi la barman (Johnson) şi cere zeamă de lamâie (+12) şi „gigantic erection" (+11). În momentul în care acesta dispare, furişează-te în camera celor 2 Juggs. *dildo în spatele balotului de fîn -

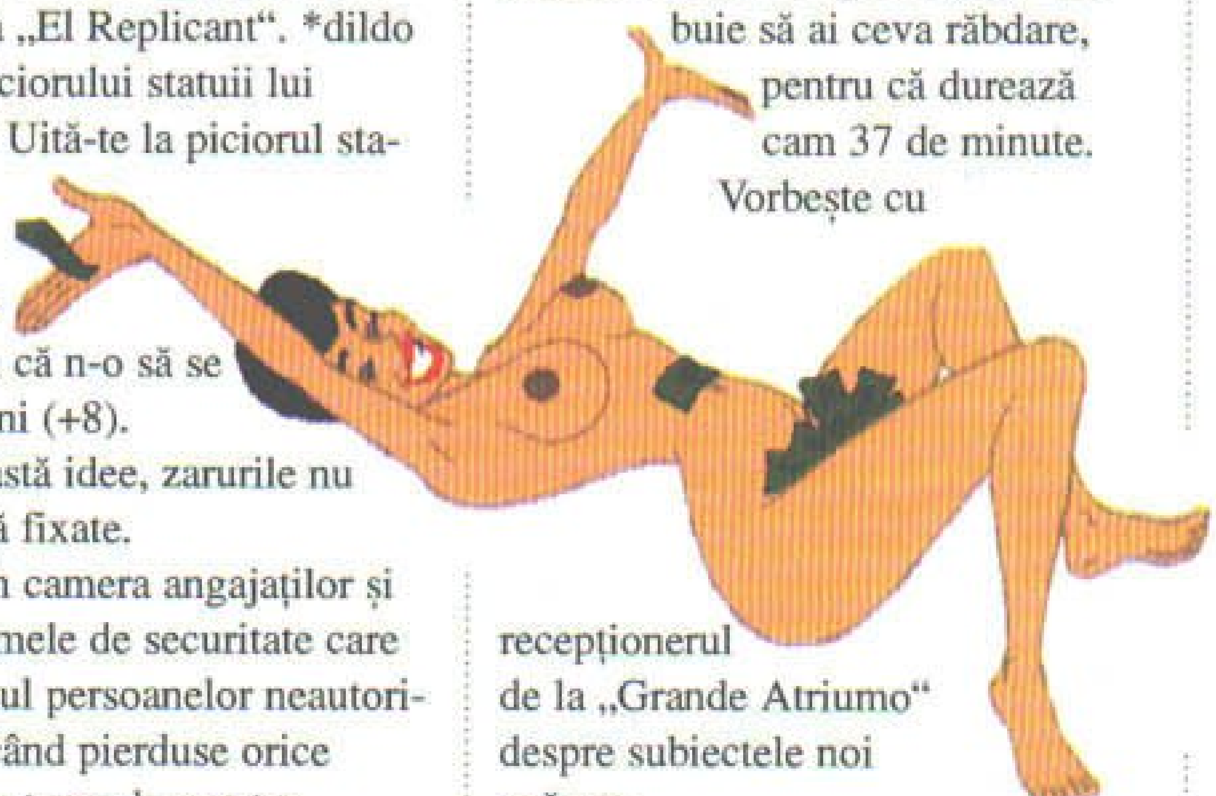


Deşi pentru mulţi, viaţa aventurosului şi foarte norocosului Larry, este de invidiat, eu zic să vă mai gândiţi, că nu se ştie...

19* Gândindu-te la accidentul „nefericit" pe care l-au avut la ultima reprezentaţie, îţi trece prin cap să verifici acest detaliu, aşa că schimbi spray-ul de pe policioară cu cel pe care l-ai luat din camera ta (+12). Apasă butonul roşu (+4). Dacă eşti meloman, poţi asculta nişte muzică la sistemul karaoke existent. Ieşi din cameră, bea băutura adusă de Johnson, şi uită-te la reflectorul proaspăt apărut. Incearcă să iei lentila acestuia (+5), apoi foloseşte becul roşu care încălzea s'pork-ul (+5). Ar fi plăcut să mai apeşi o dată pe butonul roşu, nu pentru că este neapărat necesar, ci pentru punctele pe care le primeşti (+4). Pleacă din sală, apoi întoarce-te pentru a asista la spectacolul oferit de cele 2 Juggs (+20). *dildo în camera ta, după ţevile din stânga jos - 20* Vizitează locul reprezen-

tației și recuperează șiragul de beculețe desprins de pe costumul protagonistelor (+5) și telecomanda aflată în partea stângă, deasupra mixerului (+5). Folosește telecomanda în inventory (+1), pentru a afla ce anume „telecomandează".

Du-te la „El Replicant". *dildo în spatele piciorului statuii lui David - 21* Uită-te la piciorul statuii lui Venus apoi ia și tu niște zaruri acolo, că n-o să se supere nimeni (+8). Ooops! Proastă idee, zarurile nu fuseseră încă fixate.



Mergi în camera angajaților și admiră sistemele de securitate care previn accesul persoanelor neautorizate. Chiar când pierduse orice speranță de a trece de acestea, eroului nostru îi vine un gând: dacă ar încerca el să împingă voinicește ușa, în ciuda previziunilor sumbre emise de narator (+9). *dildo în spatele scaunelor din dreapta - 22* Ia de pe „KZ brand jelly" (+4), și firul prevăzut cu crocodili (+4). Citește notele afișate pe panou, până dai de cea în legătură cu zarurile falsificate (+2). Tot acum, încearcă să deschizi seifurile.

Mergi la „El Replicant", și urcă pe schela din dreapta (+1). Ia șurubelnița (+4), folosește setul de beculețe pe „țeava" care iese din tavan (+14) apoi dă drumul la telecomandă (+1). După ce te dai jos de pe scară, poți folosi din nou telecomanda - pentru amuzament. Mergi în zona unde are loc concursul de aruncare cu potcoava. *dildo lângă stâlpul cu bec roșu deasupra - 23* Folosește-ți cartele pe dispozitivul încorporat în partea posterioară a centaurului (+2), apoi aruncă potcoavele în direcția stâlpului_cu_bec_roșu. Pornește telecomanda (+5), apoi joacă pentru a câștiga (+25).

Intră la cazino. *dildo pe taburet - jos -24* Fart (+11). După ce se eliberează masa, încearcă să joci de câteva ori. Renunță, și folosește hârtia igienică pe zarurile luate din statuia lui Venus (+11). Joacă folosind zarurile proaspăt modificate (+6). În momentul în care devine clar că ești un învingător apare un personaj (o personajă de fapt) care se recomandă Dewmi Moore, și care te provoacă la o partidă de „Strip Liar's Dice" în apartamentul său (+27). Regulile jocului sunt explicate în detaliu în help-ul jocului. După ce câștigi (+23) - asta în cazul în care joci bine - parșiva tanti te va droga, iar tu te vei trezi din nou în camera ta. Intoarce-te în cabina 510 și ia flacunul cu „orgasmic powder" (+4).

Mergi în sala de conferințe și ascultă bancurile tipului (+5) - trebuie să ai ceva răbdare, pentru că durează cam 37 de minute. Vorbește cu recepționerul de la „Grande Atriumo" despre subiectele noi apărute.

Du-te acum pe „Promenade Deck" și discută cu Peggy despre persoana care are grijă de camere (+11). Intreab-o despre camera angajaților și despre locul în care se poate ascunde X-squatz (+11), apoi du-te și verifică orice combinație pe seiful al 2-lea din rândul de jos. Întrucât nu funcționează nimic, „plătește-i" o vizită lui Peggy și află de la aceasta combinația 38-24-36 (+11).

Ajuns în camera destinată angajaților, folosește codul obținut pe seif (+12) și intră în adăpostul lui X (+3). Vorbește cu acesta despre fotografii, apoi cumpără-le (+4). Peggy îți mai poate da niște informații despre X (+11), precum și despre hobby-ul, nevoile și necesitățile respectivului. Cu ocazia asta afli că are nevoie de un pașaport, așa că fă-i o vizită recepționerului și cere-i pașaportul tău (+11). Discută cu acesta subiectele noi apărute, apoi folosește sticla cu lipici pe fotografii (+9) și combină-le cu cartela de la cabina ta (+8). Arată ID-ul astfel obținut recepționerului. Iți va da înapoi pașaportul (+6), cu care îl vei face fericit pe X (+7). După volatilizarea acestuia, ia cheia (+6), admiră sistemul de aerisire, apoi deschide capacul acestuia cu ajutorul șurubelniței (+6). Ajuns în camera întunecată, încearcă diverse acțiuni pe obiectele care se ghicesc prin jur, apoi dezbracă-te. În urma incidentului ce va urma, te vei gasi din nou în camera ta (+10), unde primești vizita persoanei misterioase îmbracată în negru. După ce cazi la învoială, vei primi o „mostră" din ceea ce urmează să capeți după ce-ți termini treaba (+15). Ia batista de pe jos (+2) și miroase-o (+1).

Mergi în fosta cameră întunecată și uită-te sub scaun. Ia hârtia împaturită (+15) și citește-o (+5).

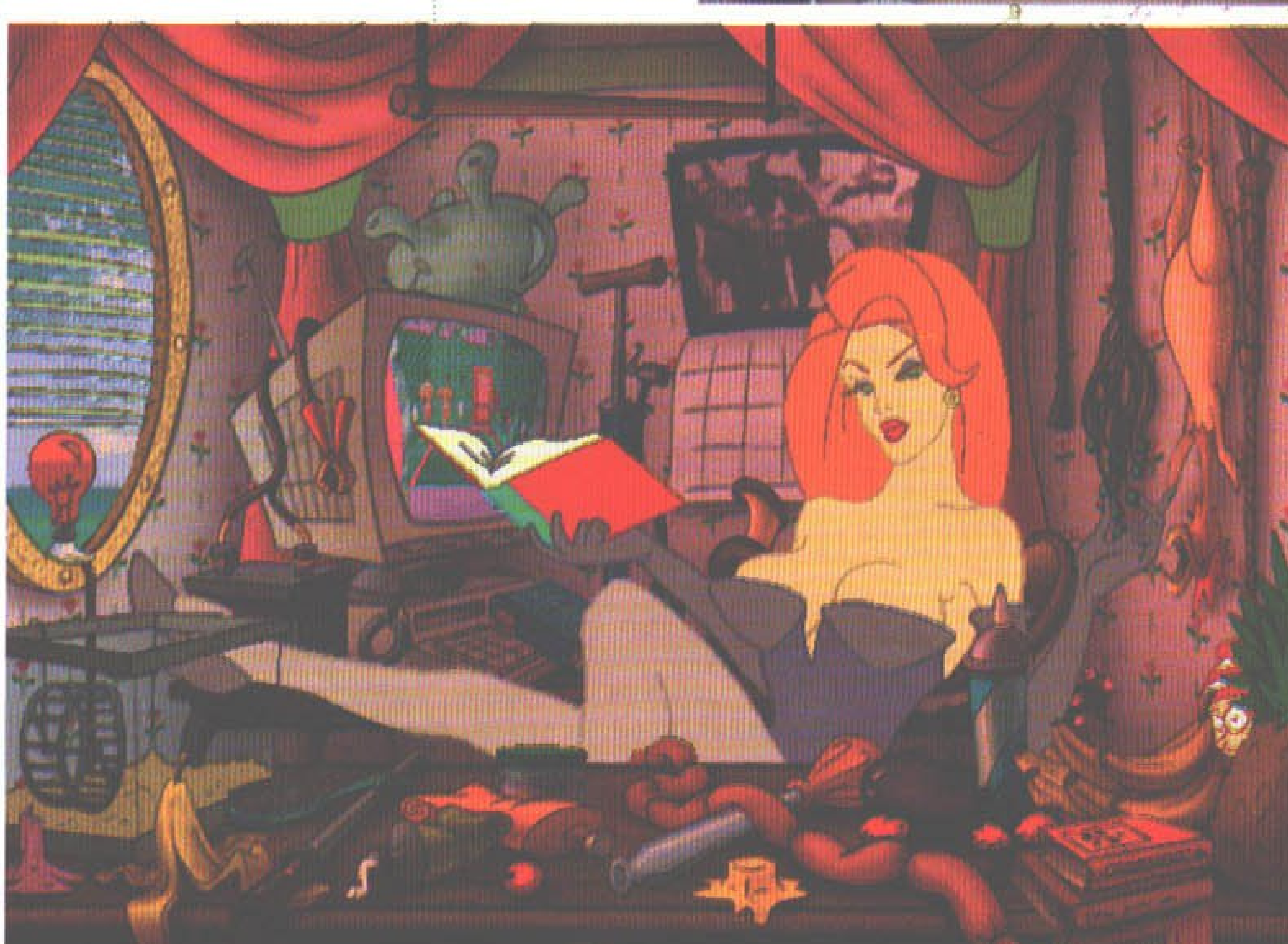
Cu cheia luată de la X poți deschide cele trei cale de marfă ce nu erau accesibile până acum. În „Lower Aft Hold" trebuie să mulgi castorii (+13) iar în „Upper Aft Hold" trebuie să dai cu spray-ul în compartimentul în care sunt depozitate popicele (+9), după ce ai deschis ușa în prealabil.

Du-te la bowling. *dildo în spatele cozii animalului albastru - 25*. Folosește cartele pe morsa aia mare și mov, ia bila (+2) și joacă. Supărat pe tangajul vaporului, care



Pe-aici, pe la noi se spune „Cu ochii cât cepele". Hm, ai dracului capitaliști!

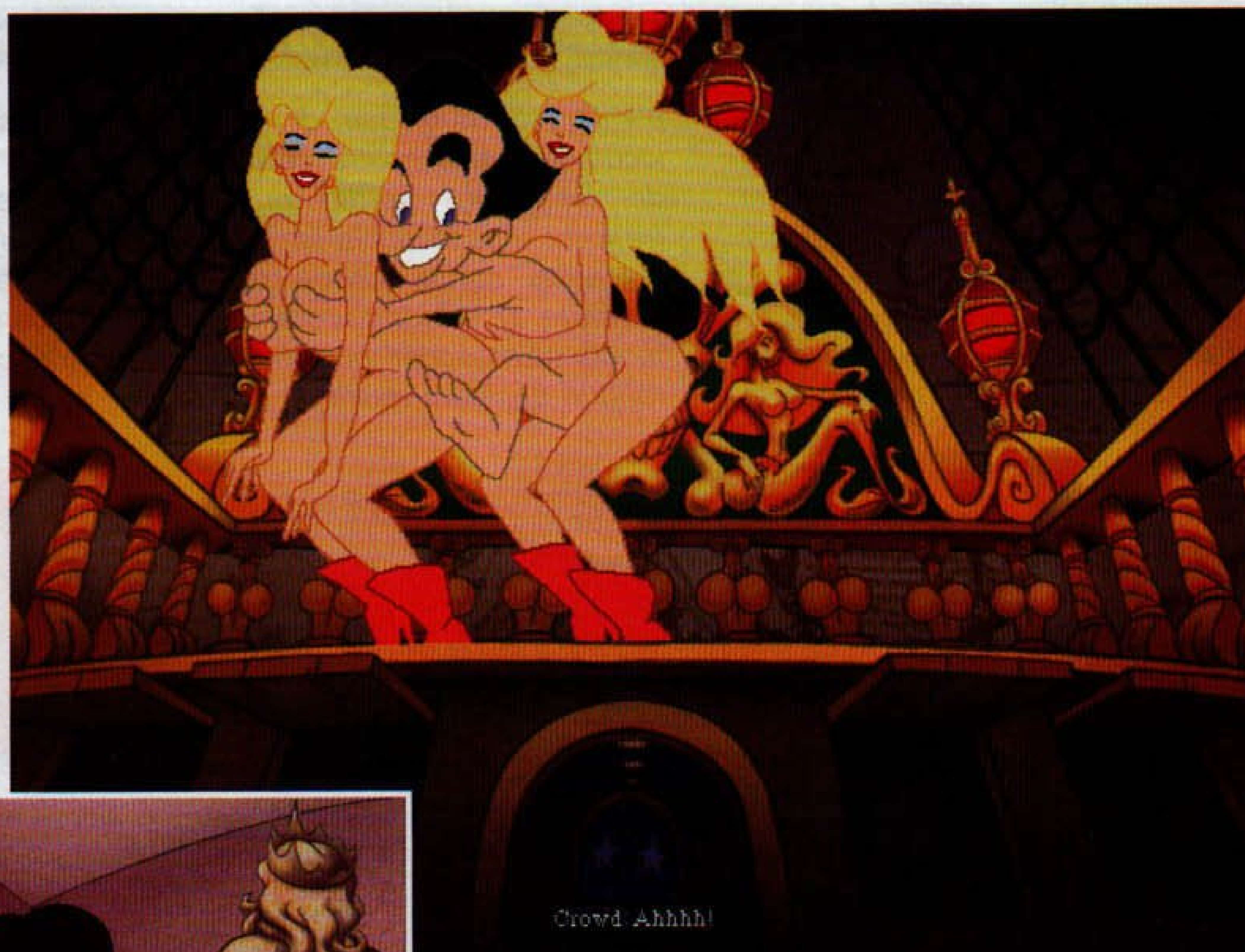
De-ar arăta așa Neti Sandu, pariez că mulți ar vrea să-și știe viitorul



face ca bila să o ia razna, te concentrezi încă o dată și... tot nimic! Aducându-ți aminte de rețeta „provide-ată“ de madam Peggy, scoți batista din buzunar, folosești KZ jelly pe aceasta (+7) apoi lustruiești mingea cu ea (+6). Dacă vei avea curiozitatea să joci cu mingea astfel tratată (+1), vei constata că deflagrația pe care o produce este suficientă pentru a reduce popicele la dimensiunile atomilor din care sunt constituite, asta ca să nu mai vorbesc de câștigarea probei (+25).

Deschide „Forward Hold“ cu cheia de la X (+2), și recuperează bagajul lui Drew (+6). *dildo în stânga, între bagaje - 26*

La piscină, vorbește cu Drew, și amintește-i de valiză (+15). Pentru a o scoate de sub duș este suficient să tragi apa la WC (+10). Ieși afară din





cameră, apoi întoarce-te și culege din cabina dușului, chestia aia de pe jos (+7).

Mergi la recepție și întreabă de Anette Boning, apoi folosește telefonul alb, pentru a solicita o convorbire cu aceasta (+13) - de două ori. Întreabă-l pe recepționer care este starea contului tău, pentru a afla, în timpul lipsei acestuia, cifra pe care a format-o (+11).

Ia-o spre noua locație apărută pe hartă (+2), apoi deschide ușa si intră (+2). Miroase „chestia“ care se află în pat, acoperită cu cearceafuri (+1). Rămas în lipsă de acțiuni disponibile, te urci în pat (+10), iar restul urmează de la sine. Odată ajuns în camera ta, întoarce-te la apartamentul lui Anette, și speri-o cu cuțitul (+1). Sună din nou, și arată-i polița de asigurare (+15), în schimbul căreia vei primi un certificat de acționar.

Mergi în bucătărie pentru a prepara plăcinta. Toarnă laptele de castor în „CyberCheese 2000™“ (+9) și combină brânza astfel obținută cu fructul de kumquat (+7). În timpul liber, admiră șarpele de pe jos (+1).

Intră în camera în care se desfășoară proba culinară și arată plăcinta juraților (+1). După ce ești respins, folosește „orgasmic powder“ pe plăcintă (+14), apoi ofer-o din nou spre degustare (+25).

Mergi în „Cpt. Queeg's Ballroom“. *dildo pe scenă - 27* Vorbește cu Jaime Lee (+2). *dildo în spatele coloanei din dreapta - 28*.

Ieși pe punte și intră in cabina de comandă. *dildo la vedere - 29* Ieși din cabină, și urcă-te pe scară (+1), pentru a admira pânza de la capătul catargului (+1). Coboară și folosește șurubelnița pentru a

One and one/ We're having some fun/ In the bedroom, all day/ And all of the night

deschide cutia cu siguranțe (+6). Unește cele două siguranțe cu ajutorul firului prevăzut cu crocodili (+10).

Urcă-te din nou pe catarg .În momentul în care va fi făcut un anunț, pânzele se vor ridica, pentru a fi tăiate de către tine (+8). Ghinionul tău este că vei fi prins în pânză de către următorul anunț, care se dovedește a fi ultimul pe ziua respectivă, restul nopții fiind petrecut în compania pescărușilor care își testează ciocul pe țeasta ta.

A doua zi, mergi din nou la Jaime Lee. *dildo în spatele unei mese, dreapta jos - 30* Sugerează-i acesteia ideea costumelor de poliester asemănătoare celui purtat de tine (+17) și oferă-i ca material, bucata de pânză obținută cu atâta greutate (+7).

Incearcă-ți norocul la „Best dressed“. *dildo ascuns parțial de calculator - 31* Uită-te la calculator, și la unitățile cu bandă ;-) Desfă fermoarul manechinului, și folosește cartela (+3). Intoarce-te la Jaime Lee și citește nota de pe ușă (+1). Folosește intrarea din spate (+1) și ăăă ... fii natural (+8).

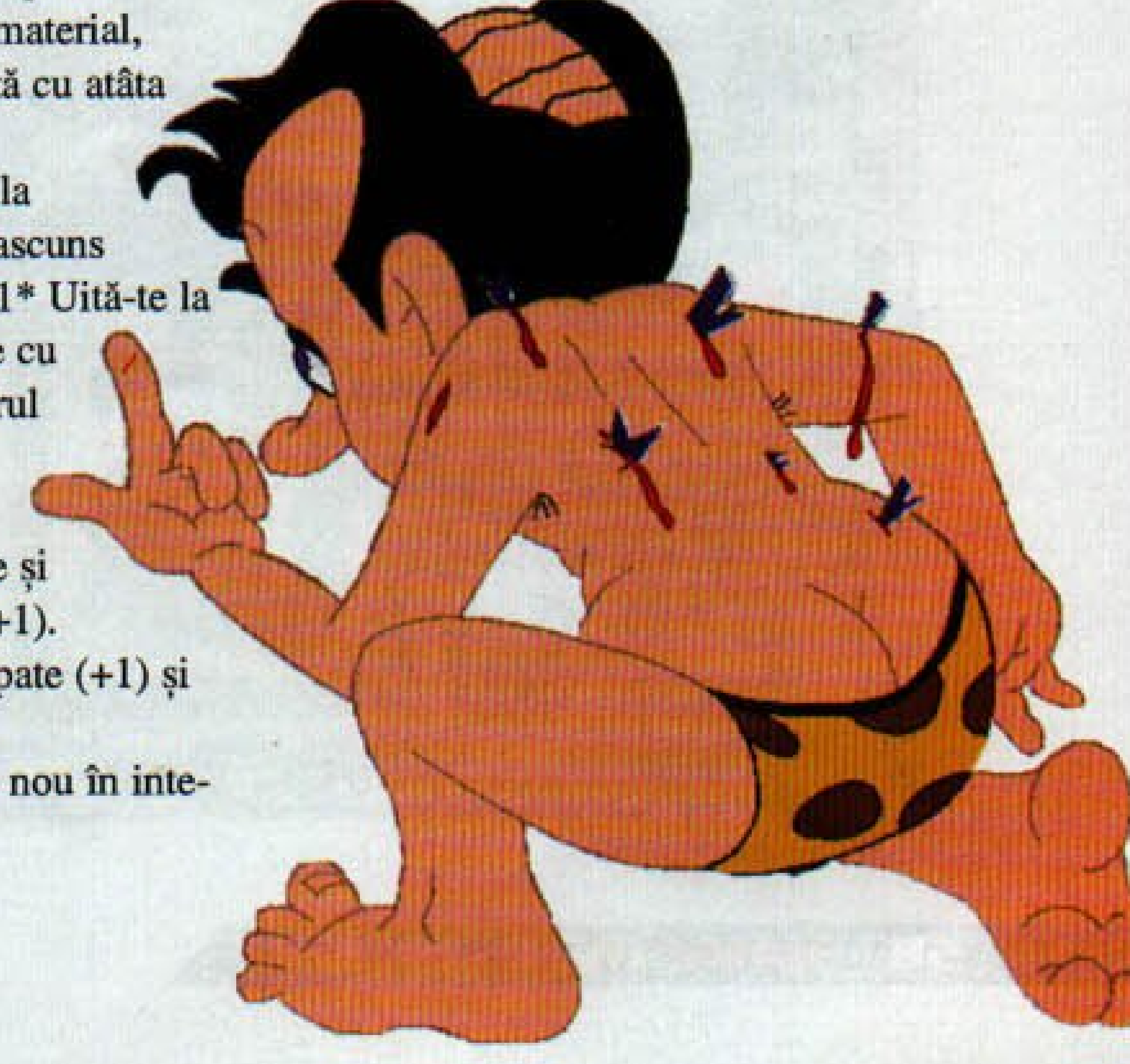
După ce ajungi din nou în interiorul atât de familiarului „Leisure Suit“, vizitează-l din nou pe Neptun, și citește hârtia de pe ușă (+1).

Din nou e timpul să te „digitizezi“, așa că repetă din nou procedura cerută de concursul „Best dressed“ - de această dată însă cu ceva mai mult succes (+25).

Citește încă o dată anunțurile de pe panoul din camera rezervată angajaților (+1).

În meniul Help/About vei găsi ultimul dildo *32* (+1).

Mergi la ușa căpitanului, și ciocănește. Odată ajuns în compania acesteia, discută toate subiectele disponibile (+10), apoi dă-i certificatul de acționar (+25).



Motto: Use your brain... or lose your mind

Începând cu acest număr vom înfige între paginile revistei și o rubrică special dedicată numai și numai strategiei, la modul cel mai concret posibil.

Urmare a numeroaselor misive (nu misile) de la voi prin care ne cereți înflăcărat să dăm rezolvări la părțile mai dubioase din unele jocuri (în cazul nostru strategiile de tot felul), ne-am pus pe (re)jucat și pe făurit planuri de aur. Măcar și numai pentru nopțile pierdute (metaforic vorbind) și merită să-mi scrieți numai câteva rânduri dacă am reușit să mă fac înțeles.

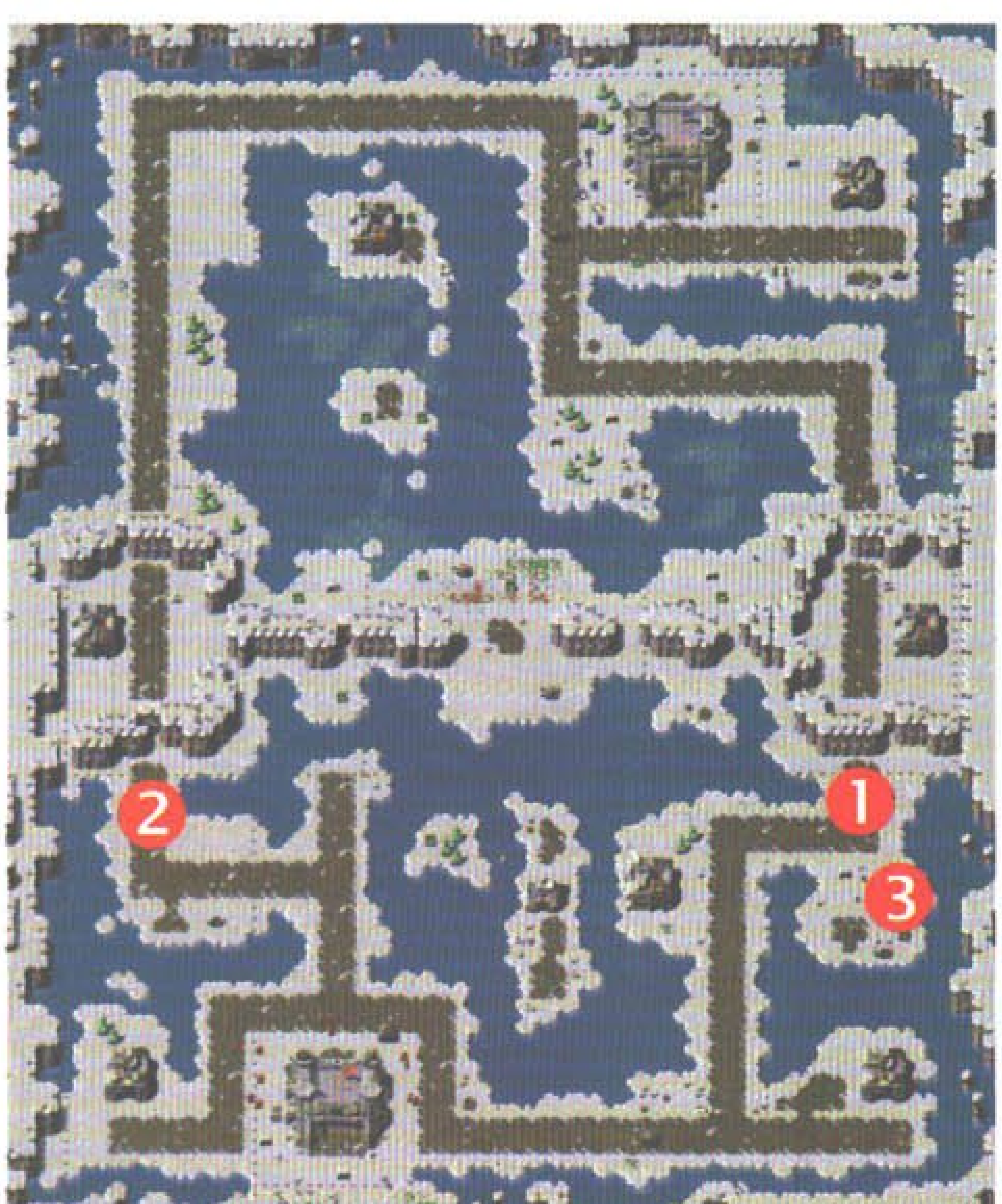
Să trecem, însă, la subiectul examenului de astăzi: x, y, Z-ul. Am ales acest joc deoarece îți solicită nițel chestia burețoasă de la mansardă și, pe lângă asta, am auzit că nu prea merge unsă treaba.

AERGISTAL



Să ne înţelegem asupra câtorva aspecte de ţinut minte pentru viitor, pentru unul cât mai luminos:
- dacă vrei să scroll-ezi repede (şi fii sigur, va trebui!), foloseşte butonul din dreapta al mouse-ului;
- este important să conduci cu propria-ţi mână trupele în luptă. Ai grijă să te afli tot timpul în mijlocul bătăliei;
- dacă observi cu atenţie turelele adversarului vei observa că se rotesc; prinde momentul să le ataci când sunt într-o poziţie favorabilă;
- evită confruntarea cu adversarul când te afli pe un teren oarecare iar el pe şosea;
- nu uita să ataci simultan din mai multe părţi. Dacă ai posibilitatea.

Level 10 - The Wall



Începi nivelul cu 3 unități grunt, 2 tough și un foarte important tanc mediu. Stilul de joc pe care il cere acest nivel este atacul agresiv spre mijlocul hărții. Dacă te uiți pe hartă o să vezi la mijloc sunt trei teritorii. Cine le stăpânește pe acestea, stăpânește și jocul.

Cel mai greu de apărat se va dovedi teritoriul central, care deși nu are nici o fabrică contează mult la viteza de producție a armamentului tău.

Pentru început va trebui să te avânți impetuos cu tancul mediu pe șoseaua din dreapta până la marginea munților (1). Această mișcare este cea mai importantă, așa că ii vei acorda prioritate absolută.

Formezi două grupe mixte dintun grunt și-un tough. Una va fi trimisă direct în teritoriul central, iar cealaltă o vei îndruma spre partea stângă a hărții (2), unde o să captureze un gun. Între cele două expedieri iți vei face timp ca a treia trupă de grunt să captureze tancul ușor din dreapta fortului.

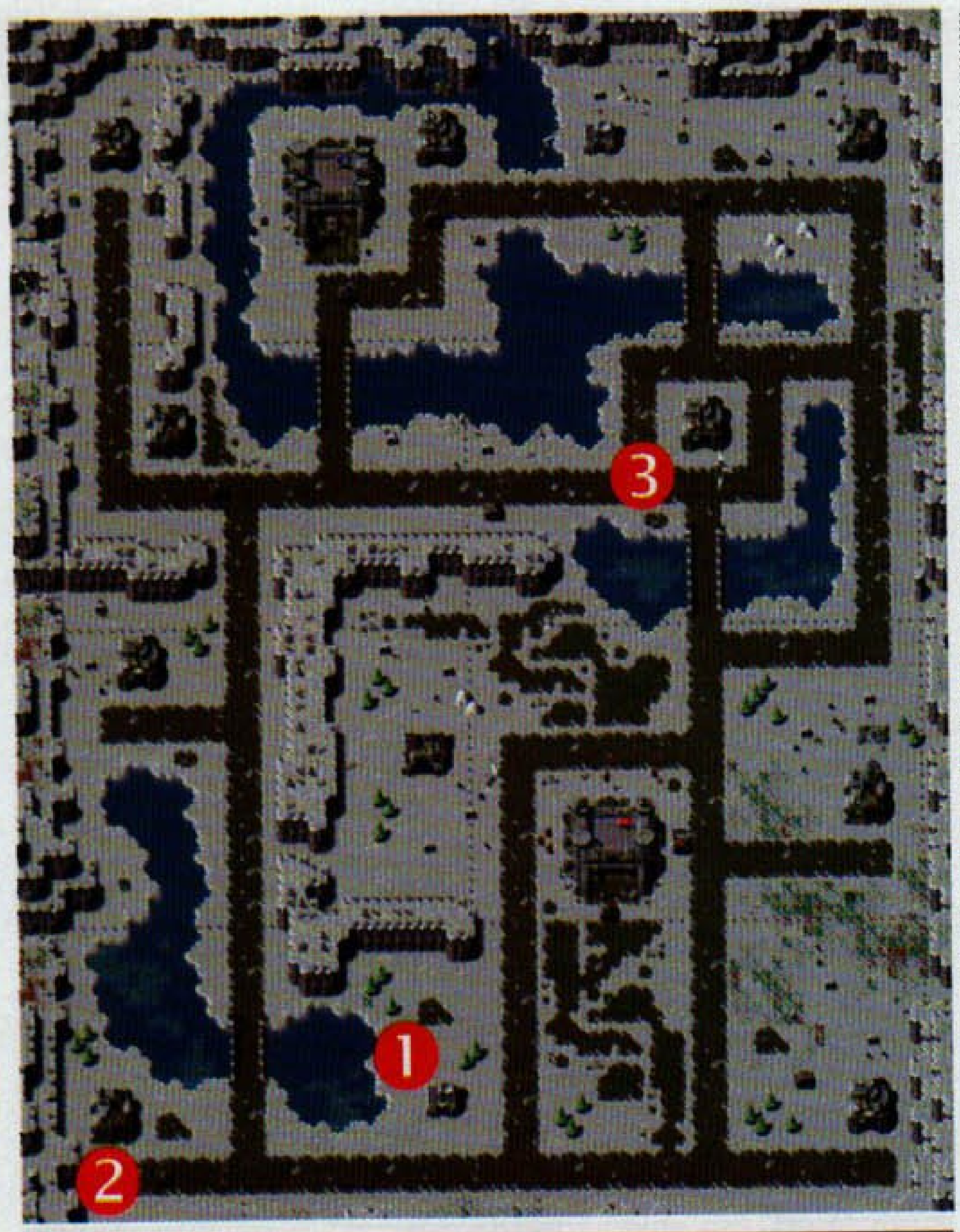
După ce ai capturat tancul ușor ai grijă să-l trimiți spre (1) intr-ajutorarea fratelui său mediu. Probabil o să ajungă in același timp la lanțul muntos. Îi vei pune să facă o trecătoare acolo, pe șosea, dar fără să teacă dincolo.

Restul grunt-ilor care au rămas după capturarea tancului ușor, ii vei trimite să cucerească teritoriul din dreapta (3), apoi radarul și uzina de roboți.

În tot timpul acesta, in teritoriul din mijloc-dreapta, va evolua un tanc mediu inamic care va cuceri uzina din localitate. Încearcă să-l atragi astfel încât să ajungă pe zăpadă unde-l poți sfărâma lejer. Dacă nu vine te duci tu după el, dar cu ambele tancuri. După cel bați, poziționează tancul care ți-a rămas astfel încât să fie pe șosea, între steag și uzină.

Abia după ce ai sub control situatia in dreapta, poți porni atacul și in stânga. Cu soldații și un tanc ușor care s-a zămislit intre timp vei face o breșă intre munți, vei spulbera rezistența (dacă este) și vei cuceri fabrica de mașini.

De acum ai superioritate de 7 la 4 la teritorii.



Level 11 - Heavy Metal

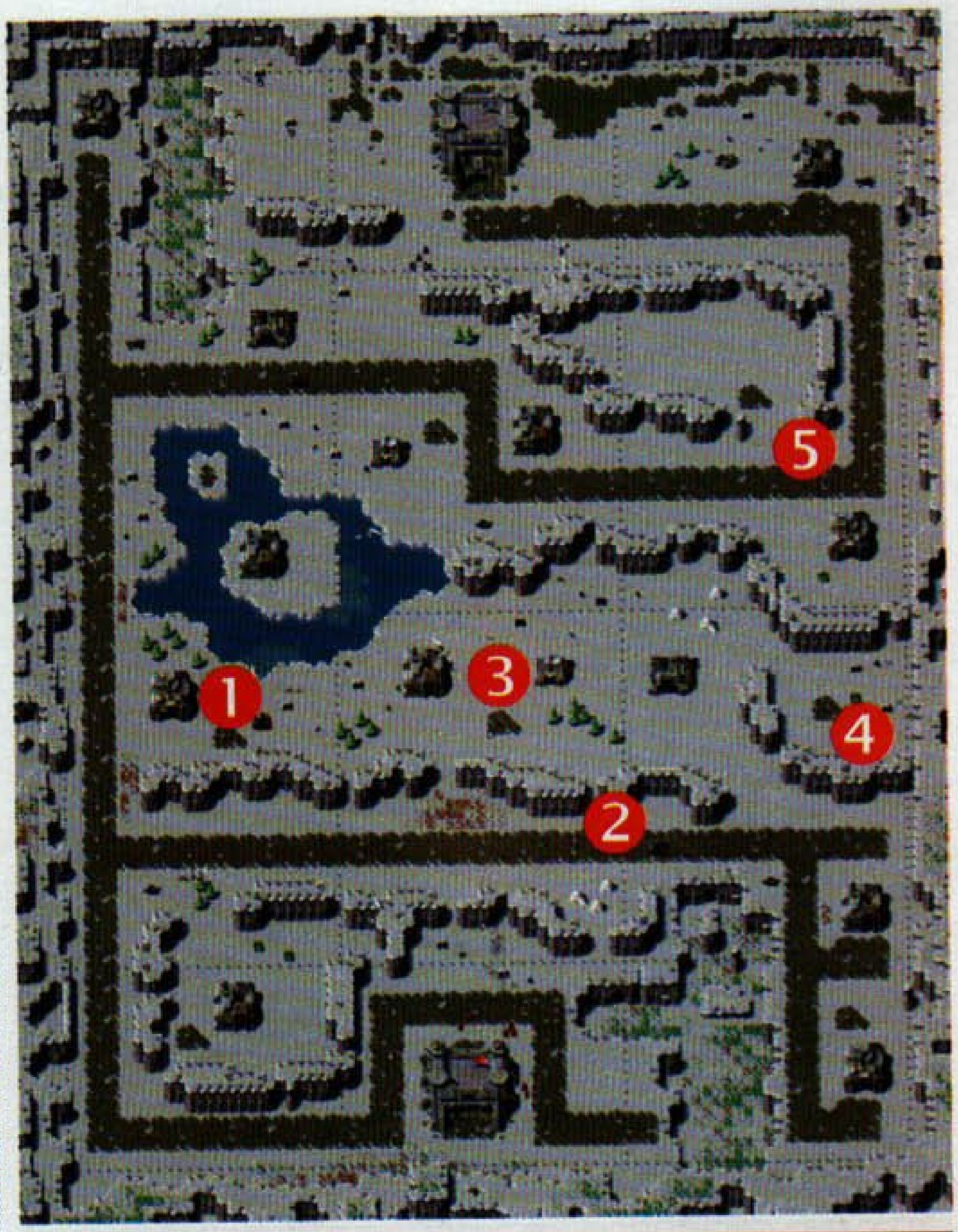
Ăsta-i o bombonică de nivel unde CPU-ul își face de cap. L-am jucat pe puțin de 50 de ori și tot nu am întrezărit să aibă o tactică preferată. S-au conturat vreo câteva feluri de a te ataca. De exemplu vin două tancuri medii spre stânga și un tanc greu și unul ușor spre dreapta; sau trece spre stânga un tanc mediu și spre centru se îndreaptă celelalte trei; sau cele două tancuri medii trec de-a-mboulea printe munți, drept spre baza ta; sau tancul greu se năpustește spre intrarea în baza ta; sau...

Să vedem ce se poate face. Ai de ales între două tactici posibile: sau aștepți să vezi pe unde se duce (ceea ce nu e prea indicat), ori faci în felul următor: trimiți trupa de psychos să captureze radarul (1) apoi tancul ușor și teritoriul aferent (2). Tancul greu este bine să se îndrepte spre teritoriul central (3) unde va avea de înfruntat în primă instanță un tanc ușor și câțiva roboți. Pentru ariegardă ai de ales între cele două grupe de tough sau tancul mediu, în funcție de cum evoluează situația la colțul munților. Important este ca unitatea care rămâne să plece în ajutorul tancului greu (3).

Pasul imediat următor după capturarea tancului ușor de la (2) este să distrugi podul de lângă. Dar și aici este o problemă. Dacă vine tancul direct spre tine, atunci stai pe parte ta și distruge podul (eventual când este și tancul dușman pe el). Dacă nu te bagă numeni în seamă, atunci treci podul și distruge-l. Dacă nici acum tancul dușman nu se interesează de tine, ori aștepți să plece și-i cucerești teritoriul, ori ajutat de ariergardă îl ataci din două părți.

Problema mai grea va fi să păstrezi controlul teritoriului central (3), unde ai detașat tancul greu. Mai mult ca sigur va avea o întâlnire cu omologul său din partea adversă, care, de obicei, nu se prezintă singur la întâlnire. Trebuie neapărat să prinzi momentul întrevederii și să intervii.

Cum teoretic te afli acum într-o clară superioritate, zorește-te un pic și vei primi titlul de Warlord.



Level 12 - Chilly Willy

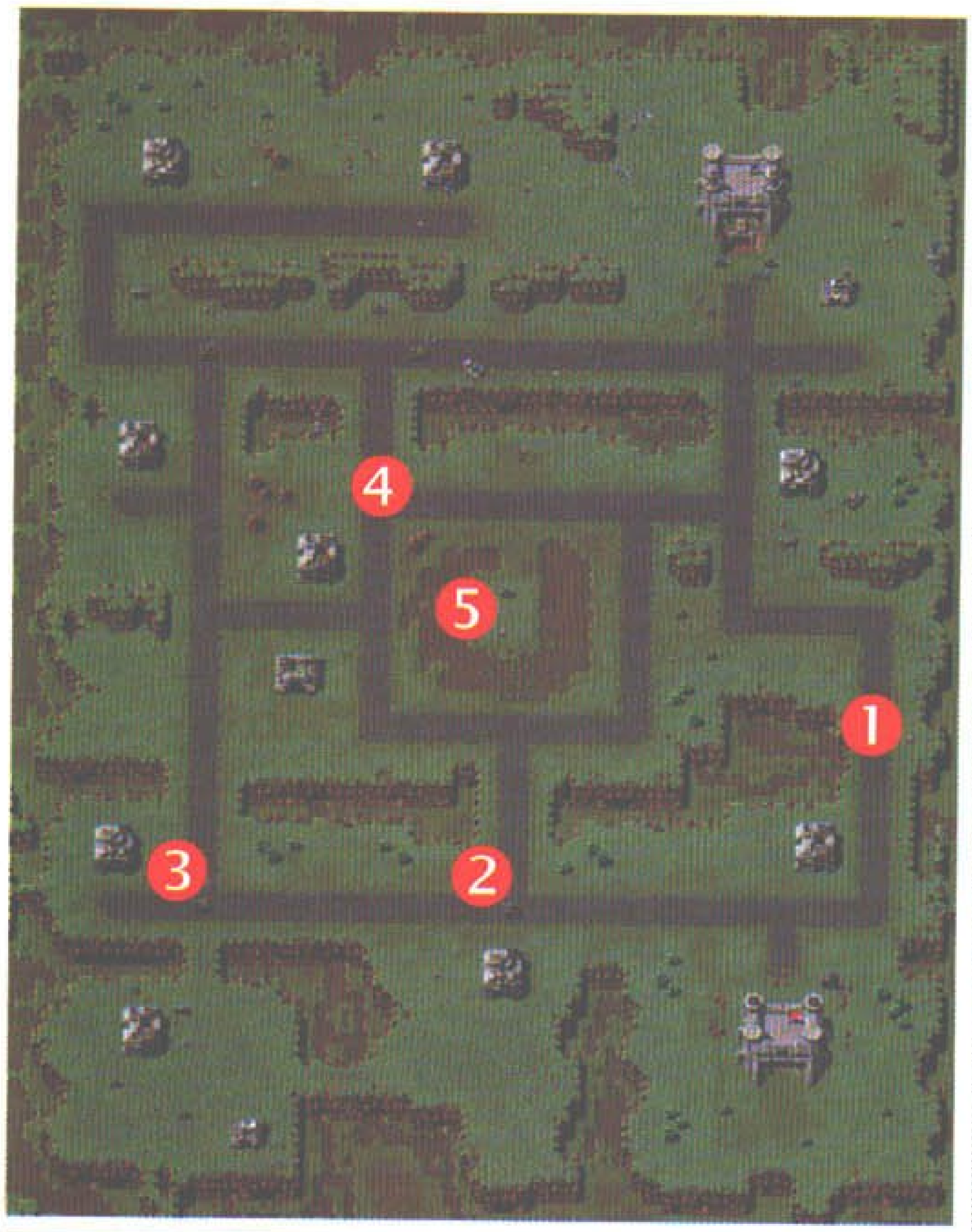
Ok, ca să terminați nivelul acesta cu bine, trebuie să mă urmăriți cu mare atenție și să aveți ceva îndemânare acumulată în mânuirea tancurilor.

Task-force-ul de inceput este compus din 3 psychos și 2 tough. După o primă recunoastere vom observa că terenul nu ne permite o mare desfășurare de vehicule, deci acestea vor avea doar un rol de susținere sau pătrundere în forță.

Asadar scopul este să ții sub control teritoriile de la jumătate - (pe linia: fabrică de mașini, radar, stegulețul din dreapta) pentru a asigura măcar echilibrul de forțe. Pentru aceasta trimiteți (în această ordine) 1 tough la (1) să captureze tancul mediu și fabrica din localitate, 1 psychos la (2) pentru tancul mediu (rețineți-l pentru că este foarte important!), 1 tough la (3) să captureze radarul, 1 psychos la fabrica din dreapta jos, iar ultima grupă de psychos la (4) să cucerească stegulețul.

Întorcându-ne la tancul mediu de care vă povesteam (2), psychos-ii rămași vor fi trimiși neântârziat să cucerească fabrica de vehicule din dreapta jos. Privitor la tanc există două alternative (în funcție de evoluția situației în celelalte zone de conflict): prima posibilitate este să te năpustești în cea mai mare viteză trecând peste munți spre fabrica de masini din dreapta (5) pentru a obține mult dorita superioritate teritorială, sau, dacă este cazul, tancul poate susține teritoriile centrale după nevoie și atunci cauți un alt moment propice pentru a cuceri încă un teritoriu. Aparent există și a treia posibilitate, aceea de a distruge fabrica de mașini de la (5), dar nu o recomand pentru motivul că odată și o dată tot o s-o cucerești și îți va fi foarte utilă prin poziția ei.

Cu puțin noroc și multă măiestrie o să obții victoria și de această dată.



Level 13 - Hot'n steamy

De această dată ai primit o misiune foarte rea. Chiar spunând aceasta, trebuie să recunosc că nivelul 13 este preferatul meu, în primul rând pentru relieful care-ți permite să adopți aproape orice tactică, iar în al doilea rând pentru că te obligă să te afli mereu în priză chiar până în ultima clipă.

Commander CPU va adopta în acest nivel o tactică de avansare tatonată, atacul decisiv fiind dat cu mai multe unități deodată. Pentru a-l contraataca va trebui să ai cel puțin un jeep în acțiune, dar să nu treci cu vederea că o să ai și nevoie acută de tancuri.

La început ai la dispoziție 2 tough, 2 psychos, 1 sniper și 1 tanc mediu. Pe hartă există trei zone fierbinți, spre care va trebui să-ți îndrepți atenția (le-am desenat cu roșu). Dacă reușești să le ții, treaba-i ca și făcută!

Iată cum trebuie pornit la luptă: formezi o grupă din tancul mediu și 1 tough care vor pleca spre (1); 1 psychos cuceresc (sau cucerește - tâmpite acordurile astea în limba română) tancul mediu (2) care va pleca rapid spre (4); 1 psychos pleacă spre tancul greu (3), iar sniper-ii și tough-ii îi trimiți spre centru (5). Cu rămășițele echipelor ce vor captura vehiculele vei cuceri teritoriile din vecinătate, apoi vor fi trimiși unde este nevoie.

Tancul mediu de la (4) va folosit pentru cucerirea teritoriului din mijloc-sus sau va fi trimis în ajutorul fratelui său mai tare, în stânga.

Este bine ca baza să asambleze niște tancuri ușoare, iar celelalte fabrici de mașini să facă la început 2-3 jeep-uri apoi să treacă și ele la asamblat tancuri ușoare (una chiar poate încerca un tanc mediu, dar depinde de situație).

În acest nivel sunt foarte importanți sniper-ii contra vehiculelor și a tunurilor de apărare.

Și ca ultimă mențiune, grupa care a cucerit stegulețul de la (1) va rămâne pe poziții până reușești să stabilizezi situația. Ca rezervă este bine să folosești acest tanc mediu, dar numai dacă este ultra-necesar sau nu se prevăd atacuri pe șoseaua dreaptă. Orice atac reușit al inamicului prin această zonă va duce cu siguranță la pierderea bazei și a partidei.



Level 14 - Restoration

Aici se repetă problema de la L11. În primele cinci minute se decide cine va bea din berea victoriei. Dacă ești un tip calm, pariez opt din zece pe comandantul CPU.

Apar pentru prima dată podurile stricate (de la început) și macaralele care să le repare. În rest terenul mlăștinos cu care te-ai obișnuit, fiind deci foarte clar că vor fi folosiți deopotrivă oameni și mașini în strategia generală. Pentru start ai la dispoziție următoarele ingrediente: 1 sniper, 2 tough, 2 psychos, un tanc ușor și un tanc greu. Prima mutare este rapidă și clară: 1 psychos ia la macara. Doi: 1 sniper ia la (1) centru-stânga-sus (mutarea secretă - șah la baza adversă); concomitent tanc ușor susține sniper la (1). Trei, și-n continuare, 1 tough ia radarul (2), 1 psychos cuceresc teritoriul (4), iar tancul greu pornește spre intersecția (3) urmând să intervină pe șoseaua de unde se scurge tancul greu inamic (indiferent dacă pe centru, stânga sau dreapta!) pe care trebuie neapărat să-l distrugi. Între timp 1 tough pleacă și cuceresc teritoriul (5) apoi păzesc intersecția împreună cu gun-ul local.

Era să uit ce-i mai important. De cum ai cucerit macaraua, o pui la treabă: pentru început podul din fața bazei, după aceea podul din dreapta apoi podul din stânga-centru. Cu tough-ii ce au cucerit radarul și uzina locală vei pleca mai departe spre fabrica de roboți din dreapta-jos, apoi vei susține (ce a mai rămas) la (4).

De la început fabricile de mașini vor construi jeep-uri pentru intervenții rapide, baza ar fi indicat să se preocupe de meșterirea unui tanc ușor, iar fabrica de mașini din centru, dintre munți, ar putea încerca chiar un tanc mediu (nițel riscant).

Echipa de șoc ajunsă la (1) ar putea încerca chiar cucerirea teritoriului din stânga-sus, cu toate că riscul este foarte mare.

Dacă m-ai urmărit cu atenție este exclus să nu termini nivelul cu rangul de Warlord. Și cu asta, basta pentru numărul acesta!

Blood (shareware)

Apasă 'T' în timpul jocului, apoi tastează:
MPKFA - Invulnerabilitate
I WANNA BE LIKE KEVIN - Invulnerabilitate
CAPINMYASS - Invulnerabilitate
NOCAPINMYASS - revine la normal, în cazul folosirii CAPINMYASS
VOORHEES - Invulnerabilitate pentru o perioadă mai scurtă
SPORK - 200 „sănătate"
COUSTEAU - 200 „sănătate"
LARA CROFT - Arme/muniție nelimitate
HONGKONG - Arme/muniție nelimitate
DAHO - Arme/muniție nelimitate
BUNZ - Arme/muniție nelimitate
TEQUILA - dual weapons
ONERING - Invizibilitate
MONTANA - Toate obiectele
SATCHEL - Toate obiectele
GRISWOLD - Armură la maximum
KEYMASTER - Toate cheile
GOONIES - Harta
SPIELBERG - Teleportează la orice nivel
MARIO - Teleportează la orice nivel
CALGON - Teleportează la orice nivel
EVA GALLI - Treci prin pereți
FUNKY SHOES - Supersalt
JOJO - Surreal mode
RATE - Număr de cadre pe scundă
FORK BROUSSARD - 1 „sănătate", fără arme sau muniție, surreal mode
EDMARK - Ia din energie
KEVORKIAN - Te omoară

Blood & Magic

Ține apăsată tasta 'ALT' în timp ce scrii codurile:
FOG? WHAT FOG? - Toată harta
BOOST - Mana
ELMINSTER - Totul este cercetat
Pentru a produce o creatură:
ACOLYTE - Basal Golem
FATHER - Cleric
WOLVERINE - Druid
GREMLIN - Enchanter
FATAL ATTRACTION - Fury
FLYING MONKIES - Gargoyle
RAISE DEAD - Ghoul
ALASKA - Gnome
JARETH - Goblin
MERV - Griffin
BODY GUARD - Guardian
MOTHER IN LAW - Harpy
MICROSQUISH - Juggernaut
SEDUCTION - Nymph
LANCELOT - Paladin
YOGI - Ranger
CONCRETE - Stone Golem
GOLEM - Stone Golem
NEEDS FOOD BADLY - Warrior
MERLIN - Wizard
SHADOW - Wraith
SMOG - Wyrm
DEAD FLESH - Zombie

MissionForce: Cyberstorm

În directorul în care este instalat jocul, există fișierul CSTORM.INI. Adaugă aceste coduri pe cîte o linie separată, iar la pornirea jocului, vor apărea diferite opțiuni, în funcție de codul folosit:
It's Good To Be The King - Mega Credits
Heal Me - „Repară" toate HERC-urile și piloții
BrownNoser - Avansează în grad
Herc Me Some More - Poți cumpăra toate HERC-urile

Cyril Cyberpunk

RSGOD - Invulnerabilitate
RSDOC - „Sănatate"
RSGOODIES - Arme, muniție, boostere
RSKEYS - Toate cheile
RSFUEL - Combustibil pentru booster
RSSHIELD - Activează scutul
RSEND - Trece la nivelul următor
SLEV## - Sare la nivelul ##
RSFLY@@## - Sare la poziția @@, ## în nivelul curent
RSGRAV - Fără gravitație
RSNUKE - Omoară toți monștrii de pe nivelul curent
RSLIFE - Viață suplimentară
RSNOWALLS - Fără coliziuni
RSDIE - Ia din „sanatate" și vieți

Destruction Derby 2

Tasteaza MACSrPOO pentru toate traseele

Archimedean Dynasty

Tine apăsată tasta 'CTRL' și folosește:
0 - Pentru a termina misiunea
1 - Invulnerabilitate
2 - Torpile nelimitate
3 - Muniție nelimitată

Gene Wars

SALMONAXE - Activează codurile
W - Termină cu succes nivelul curent
B - Construiește/upgradează instantaneu
S - Imbunătățește tehnologia
C - Pune la dispoziție toate speciile
L - Construiește monoliți
T - Clădiri transparente
D - Statistici privind memoria folosită
SHIFT-Z - Harta
F5 - Duranium bulb
F6 - Materializează bombe în locul unde se află cursorul
F7 - Împușcă o creatură
F10 - Bani

Heroes of Might & Magic 2

Tastați codurile folosind tastele numerice din partea de sus a tastaturii.
911 - Termină cu succes scenariul curent
1313 - Pierde scenariul curent
8675309 - Harta
32167 - Adaugă 5 dragoni negri eroului selectat

Hunter Hunted

Tastează codurile apoi apasă 'ENTER'
COLE - Invulnerabilitate și toate armele
RAYL - Invulnerabilitate
INVINCIBLE - Invulnerabilitate
LUKASZUK - Toate armele
TREVOR - Muniție
SNELLINGS - „Sănătate"
Pentru a schimba culoarea personajului:
VINCENT - Gri
BLUE - Albastru
SAGE - Verde
AVACADO - Verde deschis
OCHRE - Maro
HAHN - Maro
MDMKSB - Apărare și atac îmbunătățit
SHUIN - Face disponibilă o echipă ascunsă

Hyperblade

POTATO - Micșorează personajele
SPICYBRAINS - Flipează personajele

Inferno

LOLIFE - Invulnerabilitate și muniție nelimitată

M.A.X.

Folosește aceste coduri după ce ai selectat o unitate:
[MAXAMMO] - Muniție la maximum
[MAXSURVEY] - Arată locațiile în care se află resurse
[MAXSPY] - Arată poziția adversarilor
[MAXSUPER] - Unitatea selectată poate fi upgradată până la nivelul 30
[MAXSTORAGE] - Umple la maximum cargourile unităților

Master of Orion II

Ține apăsată tasta 'ALT' în timp ce tastezi codurile:
EINSTEIN - Totul este cercetat
MENLO - Termină proiectul curent
CRUNCH - Termină clădirea aflată în construcție
ISEEALL - Arată planetele și jucătorii
MOOLA - 1000 BC
SCORE - Afișează scorul
CANBONLY1 - Toți jucătorii controlați de calculator se aliază împotriva ta

Megarace 2

Folosește următoarele coduri ca parametri în linia de comandă. Mai multe coduri se pot specifica în același timp.
SPEED - Mașina este mai rapidă
MONEY - La începutul jocului ai 99,999$
MAP - Afișează harta circuitului în timpul întrecerii
GAME - Sare peste introducere
NOLANCE - Sare peste Lance Boyle

Necrodome

Apasă 'T' pentru a obține o fereastră în care să tastezi codul
KNIGHT - Invulnerabilitate

GIMMESOMESUGARBABY - Toate armele și echipamentul
EXCALIBUR - Toate armele
SHRUBBERY - Toate „goodies-urile"
RABBIT - Scutul la maximum
IGOTBETTER - „Sănătate" la maximum
VERYSMALLROCKS - Muniție nelimitată
UNLADENSWALLOW - Combustibil nelimitat
SWALLOW - Reâncarcă combustibilul
CAMELOT - Termină nivelul
ALREADYGOTONE - Toate arenele sunt vizibile
ANTIOCH - Omoară toți adversarii
RUNAWAY - Trage cu toate armele
COCONUTS - Schimbă tipul de mișcare

Privateer 2: The Darkening

În timpul zborului, apasă 'ALT-N', 'F', apoi tastează:
NO TALENT - Invulnerabilitate
REP ME UP - Repară armele și scuturile
PETY PETY - Reumple combustibilul pentru afterburner
CHILL OUT - Răcește laserii
NAPALM - Rachete de tip „NUKE" nelimitate
Apoi 'ENTER'
Codurile acționează până în momentul în care aterizezi.

Redneck Rampage (demo)

RDELVIS - Invulnerabilitate
RDALL - „Sănătate", arme, muniție și toate obiectele
RDGUNS - Toate armele
RDINVENTORY - Toate obiectele
RDITEMS - Toate obiectele
RDKEYS - Toate cheile
SHOWMAP - Toată harta
RDCLIP - Treci prin pereți
RDMONSTERS - Scoate inamicii
RDSKILL# - reîncepe nivelul la nivelul de dificultate #
RDRATE - Afișează numărul de cadre pe secundă
RDVIEW - Imagine 3rd person
RDUNLCOK - Scoate încuietorile
RDDEBUG - Debug mode

Rayman

RAYLIVES - 99 vieți
RAYPOINT - 5 unitați de energie
POWER - toate abilitățile
GOLDFIST - golden fist
WINMAP - termină nivelul curent

Relentless

Ține apăsat 'B', 'I' și 'G' pentru a restaura „sănătatea"

Scorched Planet

ALIAH - Invulnerabilitate
FATAL - Toate armele și muniție
Următoarele coduri te teleportează la nivelul respectiv:
LAVA2 - Misiunea 1, nivelul 2

LAVA3 - Misiunea 1, nivelul 3
GATE1 - Misiunea 2, nivelul 1
GATE2 - Misiunea 2, nivelul 2
GATE3 - Misiunea 2, nivelul 3
CROC1 - Misiunea 3, nivelul 1
CROC2 - Misiunea 3, nivelul 2
CROC3 - Misiunea 3, nivelul 3
HEAT1 - Misiunea 4, nivelul 1
HEAT2 - Misiunea 4, nivelul 2
HEAT3 - Misiunea 4, nivelul 3

Screamer 2

Tastează în meniul principal:
MRTRKM - Face disponibile toate circuitele
TACARTBCARTCCARTDCAR - Toate mașinile
CHMPA - Toate campionatele
TACAR - Mașină suplimentară
TBCAR - Mașină suplimentară
TCCAR - Mașină suplimentară
TDCAR - Mașină suplimentară

Terminator: SkyNet

Apasă 'ALT' și '\' simultan pentru a introduce codurile:
GARBLE - on/off pentru „scramblarea" codurilor atuncicand le tastezi
WILLNOTSTOP - Invulnerabilitate
ARNOLD - Toate armele
SLUGS - Muniție
SURGERY - „Sănătate" la maximum
SUPERUZI - Super UZI
TARGET - Afișează un sistem de ochire pe adversari
ILLBEBACK - Trece la scena următoare
NITROUS - Mărește viteza jocului
ICANTSEE - Afișează un viewscreen
WHOAMI - Arată numele jucătorului
COUNTERS - Afișează coordonatele
VERSION - Arată versiunea jocului
HELLO - Afișează Hello?
SUPERTRACKER - Dispozitiv de urmărit mișcarea (numai în v1.01)

Star Control 3

Apasă 'ALT-F9' în timpul unei bătălii, pentru a dezactiva asteroizii și planetele

Syndicate Wars

Folosește POOSLICE în locul numelui pentru a activa codurile. În acest moment un sunet dubios se va face auzit, semn că au fost activate codurile. Din acest moment poți să folosești orice nume dorești.
În ecranul cu cercetarea:
0 - Adaugă mai multe opțiuni în meniul de cercetare
U - Termină ziua de cercetare
- 10.000 de unități de credit
În timpul jocului:
ALT-C - Termină nivelul
ALT-T - Teleportează agentul activ în poziția în care se află cursorul
SHIFT-Q - Toate armele și „sănătate"
Parametrii în linia de comandă:
/m# - Sare la misiunea # (între 1 și 108). Acest cod trebuie folosit simultan cu parametrii /w și /g.

Time Commando

In timpul jocului tastează:
HUIBON - Toate armele
VONLUX - „Sănătate"
Următorul cod trebuie tastat în meniul în care ești intrebat codul de început:
COMMANDO, pentru a accesa un nivel secret.
Coduri pentru niveluri (Hard)

Roman	SOIOLGNK
Japanexe	TFJSVJMC
Middle Age	XFYAMXIE
Conquistadors	ZOVASAIV
Wild West	BODSGWLW
Modern Wars	VEJHMQKO
Future	ZEYPCEHQ
Beyond Time	HMFDLGNN

Tomb Raider

Toate armele și muniție: Fă un pas înainte, unul înapoi, învârte-te de trei ori în orice direcție, apoi sari în spate
Pentru a sări la nivelul următor: Fă un pas în față, unul înapoi, învârte-te de trei ori în orice direcție, apoi sari în față

War Wind

„ENTER" pentru a introduce codurile:
!the great pumpkin - Câștigă campania
!i am the bishop of battle - Câștigă misiunea
!the sun also rises - Dezactivează 'fog of war'
!golden boy - resurse 5000
!on a mission from gawd - Muncitorii construiesc mai repede
!oh come all ye faithful - Muncitorii construiesc Fast-Inn-uri mai repede
!pump an ahm - Conducătorului îi crește prestigiul la maximum
!show me the way - Coordonatele de pe hartă

Wing Commander IV

Pornește jocul cu wc4 -chicken pentru a activa codurile
ALT-O - Invulnerabilitate
CTRL-W - Distruge nava pe care ești fixat
ALT-CTRL-W - Distruge toate navele adversare

Worms

In ecranul cu armamentul, tastează BAABAA pentru a înlocui bombele cu fragmentare cu bombe-banană și minele cu oi.

Worms: Reinforcements

La fel ca la Worms, dar trebuie să tastezi BOBJOB

Mica publicitate mare

Caut caseta cu filmul „Dune". *Tel 679.76.56 - Alex, după ora 15.*

Cine are salvări Red Alert - Aliați, după misiunea 14 este RUGAT să sune la *679.76.56*. Și încă ceva: caut de multă vreme seria Elite pe PC. Eventual și surse C sau Pascal.

Caut surse în C ale unui program care formatează o dischetă.
Tel: 638.80.78 - Vlad.

Peste 30.000 programe pentru IBM PC. 700 lei/program. Catalog gratuit. Scrieți pe adresa:
Stănculescu Marin, Str. Ciuruleasa nr. 3, Cod 75445, București.

Schimb jocuri pe dischete: strategie, quest-uri etc. Cumpăr CD-ROM, mâna a doua.
Tel: 674.25.43 - Giugu, București.

Comunicat: caut Lands Of Lore, Eye Of The Beholder, Ultima 7.
Tel: 044/140.100 - Paul.

Doriți programe realizate de noi? Trimiteți o dischetă pentru versiuni shareware pe adresa:
Ionuț Ghionea, Strada Arieșul Mare, nr. 5, bloc i12, sc. E, apt. 63, sector 6, București, Cod 77533, OP 16.

Caut/schimb surse Pascal/C ale unor jocuri și pentru citire fișiere grafice/sunet (pentru DOS). Schimb jocuri pe CD. Adresa:
Toma Claudiu, Strada București, nr. 80, bloc G103, sc. D, apt. 143, Alexandria, cod 0700, Teleorman. Tel: 047/321.910.

Au ăștia tot ce-ți trebuie ca să te poți juca în voie: de la mauși ergonomici, până la claviaturi pe care poți să cânți tot ce-ți trece prin cap, obținând imediat partitura gata scrisă pe calculator. De la sound-blastere care știu niște efecte de te doare capul și până la joystick-uri foarte fidele, au de toate. Și, chiar mai mult decât atât, au și niște chestii de care precis nu ai mai auzit, cum ar fi ochelarii ce te fac să vezi ecranul în exact trei dimensiuni, 3D MAX le zice, și poți să juri că ești acolo, în plin joc. Și au și programe pentru ochelarii ăștia, de nu te mai poți dezlipi de ei. Iar dacă nu ești mulțumit de cum îți merge calculatorul, tot cu ei trebuie să vorbești, că se pricep să ți-l configureze, de se face avion, sau pot să-ți facă upgrade la el, să ai și tu calculator adevărat.
Dacă nu ai de loc, tot de la ei poți să-ți cumperi, că-ți dau garanție doi ani și te mai și țin la curent cu chestiile noi care apar, și cu cele mai tari prețuri.

100

Cel mai bun raport PREȚ/CALITATE.
- Idei novatoare
- Mereu la curent cu ultimele noutăți
- Realizări foarte bune
- Feeling-ul este pe măsura așteptărilor

- Riscați să rămâneți fără bani în fața atâtor tentații...

Ei sunt
IMA COMPUTERS
și pot fi găsiți în
strada Popa Nan, nr. 9, București
sau la telefon 6424197 și fax 2503605

club abonament club abonament club abonament club amona aboma anob abonament club

Anunţăm plini de bucurie, pe această cale, că:

- întrunirile fan-clubului au loc în ultima sâmbătă a fiecărei luni, în amfiteatrul 1 al Academiei de Studii Economice, pe numele său de fată, ASE.
- membrii din Bucureşti care nu au primit legitimaţii, le pot ridica de la Mag. Muzica
- membrii din ţară, aflaţi în aceeaşi situaţie, vor primi legitimaţia, după confirmarea plăţii sumei de 10.000 lei în contul:
EXIM TURIN srl, 401010700000312013, BANC POST SA, Sucursala Unirii

Concursul trecut:

Răspunsuri corecte:

1. Echivalentul pentru Cydonia din Enemy Unknown este T'Leth
2. Van Helsing este principalul personaj negativ din Bloodnet şi este, citez, niţeluş vampir.

Au prins trenul:

Loc 1: Dan Manolescu - Bucureşti
Loc 2: Alexandru Muntean (Xeal) - Sibiu
Loc 3: Bogdan Raţiu - Baia Mare

Ce zicem noi (eu adică):

Având în vedere cititorii care ne-au scris că întrebările sunt prea dificile, fac următoarea precizare precizantă:
Prefer să pun întrebări grele (relativ) astfel ca cei ce răspund corect să aibă într-adevăr şanse (am primit o căruţă de scrisori şi 23 de răspunsuri corecte) în loc să las sorţii cei orbi să decidă dintr-un număr mare-mare de cititori.
Aşa se face că întrebările de azi sunt... nici prea prea, nici foarte foarte. Succes!

CONCURS

Loc1 : 400.000
Loc2 : 300.000
Loc3 : 200.000
în jocuri

Întrebările:

1. Din introducerea cărui joc face parte citatul folosit pe post de comentariu la poza de sus de la pagina 26? Completaţi (ca bonus) cele două cuvinte lipsă.
2. Specificaţi vă rugăm, sexul lui Shub Nigurath.

Best Before: *vezi pe capac* — Pe capac: 30 Iulie 1997

Talonul cu:

Nume: **Prenume:** **Vârsta:**
Strada: **Nr:** **Bloc:** **Apt:** **Sect:**
Localitatea: **Judeţul:** **Cod:**

Răspunsurile:

1.

2.

TOURING *Athénée Palace*

Invitaţii la călătorii turistice:

- la munte, în staţiunea Sinaia
- vacanţe şi cantonamente sportive la Băile Herculane sau Băile Felix
- circuite cu autocarul în România, pe traseele preferate de grupurile de studenţi sau elevi
- organizăm simpozioane sau consfătuiri în toate zonele ţării
- asigurăm cazare pentru invitaţii dvs. din ţară sau străinătate
- rezervăm saloane pentru banchete şi recepţii.

Contactând în timp util agenţia Touring Athénée Palace, veţi avea garanţia reuşitei opţiunii dumneavoastră.

Bd. Regina Elisabeta, nr. 1, sector 5, Bucuresti, ROMÂNIA
Tel: 004-01-614-14-90 fax: 004-01-312-39-23

ARAD	65,95 FM	FOCŞANI	95,4 FM
BRAŞOV	105,5 FM	IAŞI	91,9 FM
BOTOŞANI	93,1 FM	PLOIEŞTI	92,8 FM
BUCUREŞTI	96,1 FM	PITEŞTI	90,7 FM
BAIA MARE	88,5 FM	RM. VALCEA	66,14 FM
CONSTANŢA	91,1 FM	SIBIU	91,8 FM
CLUJ	89,8 FM	TG. MUREŞ	90,2 FM

radio CONTACT ®

THE GREATEST FM EXPERIENCE

RADIO CONTACT ROMANIA S.A.

Splaiul Independenţei nr. 202 A, sector 6, Bucureşti
Tel: (40-1) 223.33.40; Fax: (40-1) 312.53.46.

Regie Publicitară: IP BUCUREŞTI

Str. Mihai Eminescu, nr. 44-48, ap. 2, sector 1, Bucureşti

TOP "GAME OVER"

QUEST

Secret of Monkey Island	Lucas Arts
Indiana Jones IV	Lucas Arts
Broken Sword	Revolution / Virgin
Larry 7	Sierra
I have no mouth & I must scream	Cyberdreams
The Dig	Lucas Arts
Eternam	Infogrames
Space Quest IV	Sierra
Spellcastig 301	Legend Entertainment
Rex Nebular	Microprose

ROLE-PLAY

Anvil Of Dawn	New World Computing
Albion	
Diablo	Blizzard
Eye of the Beholder II, III, I	SSI / Westwood
Ultima Underworld I, II	Looking Glass / Origin
Lands of Lore	Westwood
Bertayal at Krondor	Dynamix
Ultima VII, VIII	Origin
Might & Magic	New World Computing
ShadowCaster	Raven / Origin

ARCADE

Xenon 2	Bitmap Brothers
Stargunner	Apogee
Abuse	Crack Dot Com
Chaos Engine	Bitmap Brothers
Project X	Team 17
Tyrian	Apogee
Raptor	Apogee
Tubular Worlds	Dongleware
Flying Tigers	Ticsoft
Zone 66	Renaisance

STRATEGIE

Warcraft II	Blizzard
Magic: The Gathering	Microprose
Z	Bitmap Brothers
Syndicate Wars	Bullfrog
Lords of The realm II	Impressions
Heroes of M&M II	New World Computing
Master of Orion II	Microprose
Command & Conquer: Red Alert	Westwood
UFO 1+2	Microprose
Steel Panthers 2	Strategic Simulation Group

ACTIUNE

BioForge	Origin
Crusader: No Regret & No Remorse	Origin
Tomb Raider	Core / Eidos
Time Commando	Adeline
Bedlam	Mirage
Magic Carpet II	Bullfrog
Fade to Black	Delphine Software
Gender Wars	SCI Productions
Alien Odissey	Argonaut
CyberMage	Origin

SIMULATOARE

Flight Unlimited	Looking Glass
EF 2000	Digital Image Deign / Ocean
F1 Grand Prix 2	Microprose
AH-64D Longbow	Jane's / Origin
The Need For Speed	Pioneer / Electronic Arts
Silent Hunter	Strategic Simulations Inc
Us Navy Fighters	Electronic Arts
Armored Fist	Novalogic
Apache Longbow	Digital Integration
Comanche vs. Werewolf	Novalogic

LOGICA

Pushover & Step By Step	Ocean
Boxworld	Un chinez sadic
The Incredible Machine	Sierra
Supaplex	Dream Factory/Digital Integration
Lemmings 3	Psygnosis
Nibbly	Cosmos
Boppin	Apogee
Tiny Skweeks	Loriciel
Humans	Imagitec Design
Brix	Radiesel

ALTE

Bloodnet	Microprose
Caveman Ninja	Joe & Mac
MW2: Mercenaries	Activision
Quake	id Software
Quake Mission pack 1+2	id Software
System Shock	Looking Glass / Origin
Slam Tilt	Lyquid Design
Terra Nova	Looking Glass
Xquest	Atomjack
Worms	Team 17

UN MAGAZIN NUMAI PENTRU GAMERI

JOCURI NOU:

Primim comenzi cu plata prin poştă!



Sisteme:
5x86, Pentium
Sound/Waveblaster şi boxe active:
YAMAHA
CD-ROM:
ACER, MITSUMI, PANASONIC
Modemuri:
US ROBOTICS, UMC.
Imprimante şi consumabile EPSON

Aici găsiţi şi revista

GAME OVER

EXIM TURIN srl. în cadrul magazinului Muzica din Bucureşti, Calea Victoriei nr. 41-43
telefon/fax: 613.96.69